A SOLI 2,99 EURO

La rivista per PLAYSTATION più venduta in Italia! #68

Anno VI - N° 7 (68) • Luglio 2011 • Periodicità: mensile Rivista + Guida € 2,99

Play generation

MORTAL KOMBAT
I segreti, le fatality e le schede dei personaggi!
GUIDA COMPLETA DA 32 PAGINE!



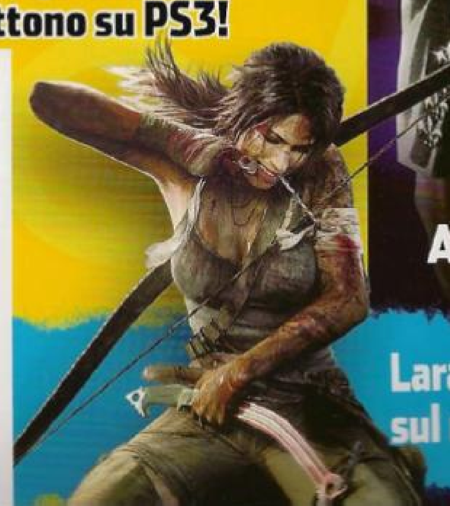
» REPORTAGE
DARK SOULS
Ti sveliamo tutti i segreti del sequel di Demon's Souls

ESPLOSIVO
COD MODERN WARFARE 3
Prime immagini e info sullo sparatutto più atteso!

ULTIMISSIME
SUPEREROI UNITI!
Batman, Spider-Man, Thor e Capitan America combattono su PS3!

ESCLUSIVA ASSOLUTA!

SAINTS ROW THE THIRD
Azione e follia senza limiti per il vero rivale di GTA!



Lara Croft come non l'hai mai vista! Un INCREDIBILE REPORTAGE sul nuovo Tomb Raider e, IN REGALO, L'ESCLUSIVO POSTER!

Edizioni Master
edmaster.it

SOMMARIO #68



PAGINA 08

IN COPERTINA
Saints Row The Third

Da "aspirante *GTA* in prova" a stella di prima grandezza del panorama degli action game free roaming, la serie THQ ne ha fatta di strada. Il terzo capitolo della serie promette ogni genere di follie, divertimento e risate a manetta, e noi siamo volati a londra per provarlo in esclusiva...

REPORTAGE



PAGINA 24

» REPORTAGE. **inFamous 2.** Dopo infiniti cambi di look, Cole McGrath è di nuovo la star del gioco di supereroi più spettacolare in circolazione. Lo abbiamo provato e ti raccontiamo i suoi segreti.



PAGINA 16

» REPORTAGE. **Dark Souls.** L'avventura più premiata del 2009/2010 sta per tornare su PS3. E noi abbiamo fatto due chiacchiere con gli sviluppatori per scoprire tutte le novità.



PAGINA 12

» REPORTAGE. **Tomb Raider.** Lara: basta il nome per cominciare a fantasticare di avventure in luoghi esotici. Ma questa volta, oltre a questo c'è poco di prevedibile...

» ULTIMISSIME 04

» REPORTAGE

Dark Souls 16
inFamous 2 24
Namco Bandai Level Up 2011 20
Saints Row The Third 08
Supereroi alla riscossa 30
Tomb Raider 12

» CONTROCAMPO 36

» RECENSIONI

PS3

Alice: Madness Returns 58
DiRT 3 42
Dungeon Siege III 62
LEGO Pirati dei Caraibi 64
No More Heroes: Heroes' Paradise 46
SBK 11 54
Shadows of the Damned 40
Sniper Ghost Warrior 60

PSP

LEGO Pirati dei Caraibi 64
Persona 3 66

» PS STORE 68

» PERIFERICHE 70

» A CONFRONTO

Picchiaduro 72

» LINEA DIRETTA 78

» GUIDA ALL'ACQUISTO 84

» IN ARRIVO

Supremacy MMA 95
The Darkness II 92
White Knight Chronicles II 94



■ Siamo andati a Vancouver per provare *The Darkness II*, uno dei più promettenti sparatutto in arrivo il prossimo autunno.

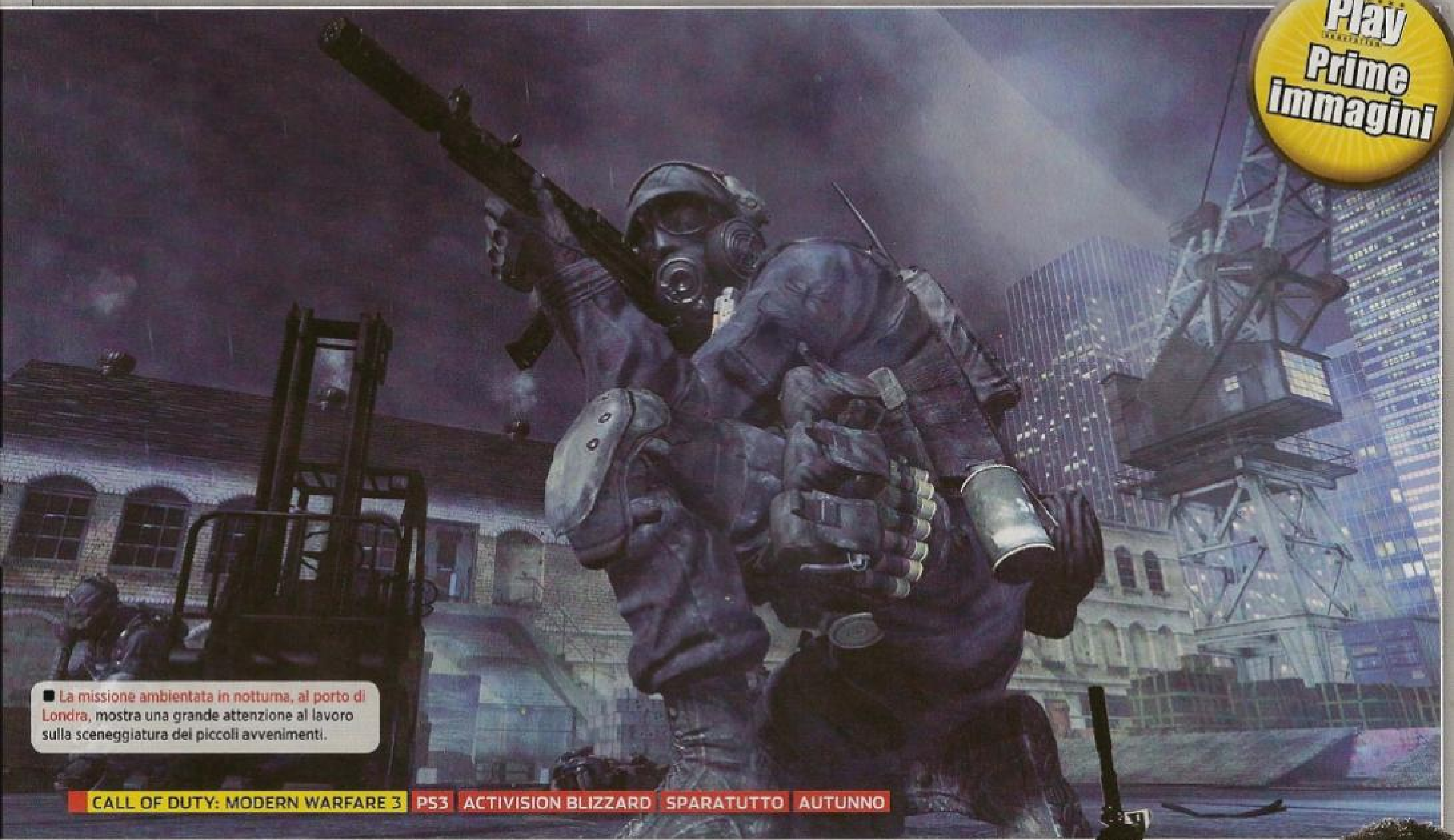
EDITORIALE

E3, PORTAMELI TUTTI QUI

In ossequio a una vecchissima tradizione redazionale, risalente addirittura al primo numero di PlayGen, sto scrivendo queste righe un nanosecondo e mezzo prima dell'ok finale per mandare in stampa la rivista. Incidentalmente, quando mancano giusto un paio di giorni all'apertura al Convention Center di Los Angeles dell'edizione 2011 dell'E3. E cosa si aspetterà mai quest'anno la vostra redazione preferita dalla fiera più importante del mondo dei videogiochi? Beh, tanto per iniziare l'annuncio di un paio di milioni di titoli nuovi, di quelli di cui non sapeva ancora niente nessuno. Poi la possibilità di provare con mano quelli in arrivo nei prossimi mesi. Tutti. Almeno un paio di volte. Aspetta lì il tuo turno, anonimo giornalista svedese dal capello strano: questa postazione di prova è occupata dalla potente PlayGeneration. E ancora il vero nome di NGP (secondo le ultime voci di corridoio la console, in omaggio al Duffo, si chiamerà Sony Vita. De, Alessandro). E magari anche un primissimo annuncio sulla PlayStation 4. Ma giusto un annuncio. Senza fretta. Ché per la prossima generazione c'è ancora tutto il tempo del mondo. Verremo accontentati? Lo scoprirete chiaramente sul prossimo numero, ma nel frattempo continuare a sognare non costa nulla. Love & peace, gente.

Alessandro Apreda

Play Prime immagini



■ La missione ambientata in notturna, al porto di Londra, mostra una grande attenzione al lavoro sulla sceneggiatura dei piccoli avvenimenti.

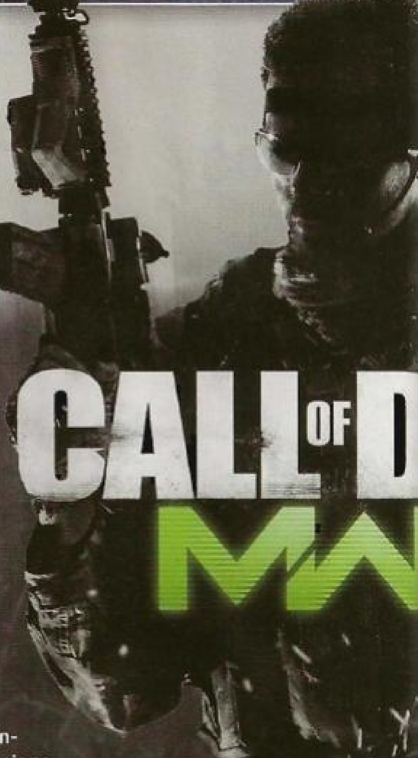
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 | PS3 | ACTIVISION BLIZZARD | SPARATUTTO | AUTUNNO

Il giro del mondo in ottanta guerre

SI CHIUDE LA TRILOGIA DI **MODERN WARFARE** CON UN FURIOSO CONFLITTO FRA LE CAPITALI

Il prossimo autunno potrai tornare a vivere in prima persona l'epopea di *Call of Duty: Modern Warfare*, con il capitolo conclusivo di una trilogia che, nel bene e nel male, ha fatto la storia dello sparatutto ad ambientazione militare. *Modern Warfare 3* è il primo gioco sviluppato dalla Infinity Ward orfana dei creatori Vince Zampella e Jason West e si porta in dote il tosto compito di tenere alta la bandiera della serie nell'anno in cui *Battlefield 3* dichiara guerra totale alla serie Activision. La verità, però, è che nonostante l'affinità tematica *Battlefield* e *Modern Warfare* combattono su fronti diversi e seguendo filosofie per molti aspetti lontane fra loro. Punto chiave del titolo Activision è un motore grafico magari non scintillante come quelli della concorrenza, ma in grado di dare il massimo mantenendosi irrinunciabilmente ancorato a alla barriera dei sessanta fotogrammi al secondo. E non è una cosa da poco. Anzi, per chi gioca online – e si parla di milioni di persone – è un aspetto fondamentale.

La presentazione cui abbiamo assistito a Londra, però, era incentrata sulla Campagna in singolo e sul mostrare come ancora una volta *Call of Duty* punterà tantissimo sulla spettacolarità delle situazioni, sulla sceneggiatura, sul coinvolgimento narrativo, con una guerra che diventa globale e si sparge fra le principali città del mondo. Nel corso dell'evento abbiamo assistito a una missione che vedeva gli scontri propagarsi fra le strade di una New York devastata dal conflitto, evolversi attraverso gli interni di una Wall Street ormai allo sbando e giungere a conclusione sui tetti dei grattacieli, con il protagonista ai comandi di un drone Reaper per controllare i bombardamenti dall'alto e fare a pezzi cecchini ed elicotteri. Proprio a bordo di un elicottero si è trasferito poi il tutto, con un emozionante duello fra i cieli e i palazzi. Più "tranquilla", dal canto suo, la missione ai docks di Londra, tutta basata su infiltrazione e stealth, ma anch'essa pronta ad esplodere nel momento in cui tutto si è risolto con una sezione doppiamente su binari, perché ambientata in metropolitana. Insomma, lo spettacolo non mancherà. ○



■ Fra le novità si segnala l'opzione che ti permette applicare al volo un mirino telescopico sulle armi da fuoco e andare quindi oltre il semplice "iron sight".

» UN SERVIZIO D'**ELITE** PER L'ONLINE

In occasione dell'uscita di *Call of Duty: Modern Warfare 3*, farà il suo esordio anche Call of Duty Elite, un servizio dedicato ai giocatori più appassionati del multiplayer della serie Activision. Elite ti permetterà di integrare quanto avviene sui server di *Call of Duty: Black Ops*, di *Call of Duty: Modern Warfare 3* e di qualsiasi futuro episodio con una serie di nuove opportunità gestibili tramite un sito web apposito (e in futuro anche attraverso altri strumenti, mobile in primis). Seguendo i quattro pilastri Carriera, Connettere, Competere e Migliorare, potrai godere di una rilevazione statistica estremamente accurata (con tanto di analisi tattica dei singoli match), utilizzare tutta una serie di strumenti dedicati alla community e al supporto per i video, organizzare team e gruppi di giocatori sulla base di interessi comuni, approfondire lo studio sui singoli aspetti di gioco per migliorare la tua preparazione e partecipare a tornei e competizioni con anche ricchi premi in palio. In più è previsto un abbonamento Premium, dal costo ancora ignoto, che includerà ulteriori vantaggi e l'accesso gratuito a tutti i contenuti scaricabili presenti e futuri.







La missione ambientata a in una New York devastata dalla guerra ha un bell'impatto emotivo, anche se non soddisfa l'occhio come la Grande Mela di *Crysis 2*.



Ovviamente non mancheranno sequenze spettacolari e del tutto sopra le righe. Chissà, magari potrai controllare il tuo eroe anche in questa ambientazione subacquea...

IL TERMOMETRO



SALE

I COSTI DI RICERCA E SVILUPPO DI SONY

Cominciamo dalla fine, da bravi squinternati: no, PS4 non esce domani. E manco dopodomani. E manco nel 2012. Ma Sony ha confermato ufficialmente che ci sta lavorando, cosa testimoniata dall'aumento del suo budget destinato alla sezione "R&D".

IL NOIR E IL VERDE (DELLE BANCONOTE)

Superando le più rosee aspettative di Rockstar, *L.A. Noire*, è diventata il titolo originale più venduto di sempre nel Regno Unito. Le prime proiezioni lo danno appaiato a *Red Dead Redemption*!

SU CON LA VITA

No, dai, Sony, davvero. Non la chiamerai mica Vita sul serio, quel gioiellino di console? Dico, ma hai presente che sembra uno yogurt magro?

SCENDE

SQUARE ENIX: VOTATA AL SUICIDIO?

Ok, facciamo che qualcuno glielo va a spiegare con i disegnini? Se il tuo ultimo bilancio è un colabrodo, ti tocca bloccare lo sviluppo di X giochi, e *FF XIV* continua a essere un disastro a mesi dall'uscita, la soluzione non è "annunciare un altro MMORPG colossale". Proprio no.

NO STORE, NO PASS?

Nel periodo in cui il PS Store è stato in manutenzione, si sono resi visibili in tutta la loro chiarezza i limiti della politica degli online pass. Possibile che non ci siano modi per conciliare le esigenze dei produttori e dei giocatori?

PARLIAMOCI CHIARO

Perdendo una favolosa occasione di tacere, Masachika Kawata di Capcom ha dichiarato che i membri di Slant Six, al lavoro su *RE: Operation Raccoon City*, avrebbero cambiato la sua percezione degli occidentali, che considerava pigri e svogliati. Bello sfoggio di apertura mentale, complimentoni.

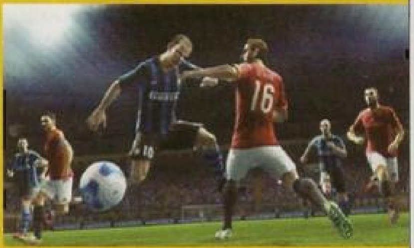


ULTIMA ORA

» ANNUNCIO PS3

LE NOVITÀ DI *PES 2012*

Non si è fatto attendere neanche quest'anno l'annuncio ufficiale da parte di Konami della nuova edizione di *Pro Evolution Soccer*, prevista come sempre per l'autunno. Le scontate promesse di ogni anno includono miglioramenti al motore grafico, all'intelligenza artificiale, ai passaggi e agli infortuni, oltre a un nuovo sistema di selezione dei giocatori attraverso la levetta destra. **Le prime foto, però, mostrano un inquietante dettaglio: un peggioramento sensibile nella modellazione dei volti,** da sempre un punto di forza della serie rispetto a *FIFA*.



» RUMOR PS3

UN MERCENARIO O DUE?

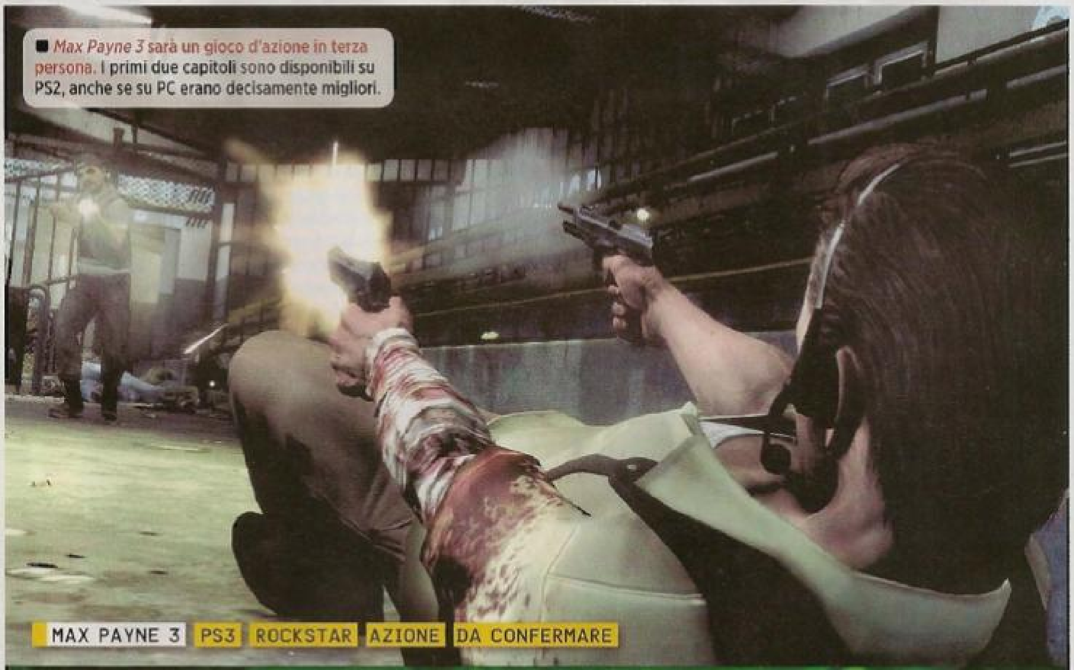
C'è molto fermento in Rete a causa di un nuovo sparatutto in fase di lavorazione presso EA Los Angeles, come risulta da alcuni recenti annunci di lavoro. **Si tratterebbe di un titolo dalla spiccata declinazione multigiocatore basato sul motore Frostbite 2.0.** Inizialmente si pensava a *Mercenaries 3*, ma la presenza di Visceral Games Montreal nel progetto, emersa da alcuni annunci, ha reso plausibile anche la possibilità che si tratti di un nuovo *Army of Two*.

» RUMOR PS3

IL RITORNO DI KAIN E RAZIEL?

Tra i rumor più interessanti degli ultimi mesi, merita particolare attenzione quello relativo a un'indagine online condotta da Eidos. Tra le domande figurerebbero diversi sottotitoli per **un eventuale nuovo episodio di *Legacy of Kain*, la serie di avventure horror di Crystal Dynamics il cui ultimo capitolo risale all'era PS2.** La speranza di un prossimo ritorno del vampiro di Eidos è da sempre viva nel cuore dei fan, in particolare da quando in Rete sono trapelati materiali relativi a un titolo della serie il cui sviluppo non è mai entrato nel vivo. Non è da escludere che Square Enix opti per un riavvio della serie, al pari di *Tomb Raider*.





■ *Max Payne 3* sarà un gioco d'azione in terza persona. I primi due capitoli sono disponibili su PS2, anche se su PC erano decisamente migliori.

MAX PAYNE 3 | PS3 | ROCKSTAR | AZIONE | DA CONFERMARE

La nuova vita di un uomo tormentato

AZIONE E (ANCORA) **ATMOSFERE NOIR** PER ROCKSTAR

Il nuovo *Max Payne* inizia a vedere la luce in fondo al tunnel. Il terzo capitolo dell'indimenticabile serie di action game Rockstar, insieme al suo protagonista tormentato e carismatico e alle sue ambientazioni noir, si prepara a tornare su console, a otto anni di distanza dal secondo capitolo. l'ex poliziotto ha barattato le strade di New York per le favelas brasiliane e ora lavora per i fratelli Branco, una danarosa famiglia brasiliana. Poco o nient'altro ci è dato sapere sulla trama, tranne che verrà narrata in maniera del tutto originale, dato che alternerai il controllo tra due Max Payne: quello del presente (con un po' di calvizie e qualche chilo di troppo) e quello, aitante e tormentato, che sei abituato a vedere. Scontata la presenza di abbondanti dosi di slow motion, considerato che si tratta della serie che ha inventato il bullet time, e la presenza di una modalità multiplayer.



■ Controllerai due Max Payne: quello del presente e quello del passato. La trama si svilupperà attraverso flashback e flashforward.

STARHAWK | PS3 | SONY | AZIONE | 2012

Sparatutto senza confini

WARHAWK SEMPRE PIÙ IN ALTO

Dopo un paio d'anni di indiscrezioni, l'esistenza del sequel spirituale dello sparatutto bellico multigiocatore *Warhawk* (tuttora uno dei migliori titoli del genere su PS3) è stata confermata ufficialmente da Sony. Intitolato *Starhawk*, il nuovo progetto mostra da subito di puntare ben più in alto del suo predecessore, innanzitutto perché potrà contare su una completa Campagna, affrontabile anche in cooperativa con altri tre amici. La componente online si baserà sulla struttura, già solidissima, di *Warhawk*, offrendo partite per 32 giocatori, supporto per i clan, classifiche, tornei e persino un'applicazione gestionale per Android. Caratteristica peculiare del sistema di gioco sarà l'inserimento di elementi in stile strategico in tempo reale: in pratica, recuperando risorse con i tuoi compagni, potrai costruire strutture con cui produrre armi e mezzi per la tua fazione. Come il titolo lascia intendere, inoltre, alcune battaglie si svolgeranno nello spazio.





■ L'ambientazione combina fantascienza e mech con elementi stile "selvaggio West postatomico".

FIFA 2012 | PS3 | EA SPORTS | SPORT | SETTEMBRE

Provato il nuovo FIFA

EA PROPONE UN'EDIZIONE **RICCA DI SORPRESE**

L'edizione 2012 del celebre gioco di calcio targato EA appare rinnovata sin dalle prime schermate di gioco, caratterizzate da un nuovo stile grafico improntato a un maggiore dinamismo visivo. Riguardo la meccanica di gioco, segnaliamo la scomparsa del classico pressing difensivo, sostituito da una più realistica tenuta della posizione, a cui puoi far seguire il solito affondo. L'attacco è stato migliorato, riducendo l'angolo di "sterzo" del giocatore quando si trova vicino all'area avversaria, permettendo così di proteggere meglio il pallone. Da sottolineare, infine, l'efficacia del nuovo motore fisico relativo ai contrasti, che aumenta il realismo in modo eccezionale, oltre a gestire in modo più convincente gli infortuni. Rimane ancora qualche dubbio relativo alla resa dei cross (mai tesi e veloci come vorremmo) e della potenza dei tiri, ancora da calibrare.



Grazie a Personality Plus, le squadre gestite dalla CPU avranno un comportamento in campo molto prossimo alle loro controparti reali.

METRO: LAST LIGHT | PS3 | THQ | SPARATUTTO | 2011

Apocalisse rossa

PROSSIMA FERMATA DELLA METRO MOSCOVITA? PLAYSTATION 3!



Dopo aver saltato PlayStation 3 con *Metro 2033* data la natura "sperimentale" del progetto, THQ si farà perdonare portando il secondo capitolo del suo sparatutto horror dal taglio inconfondibilmente est-europeo anche sulla console Sony. Previsto per il prossimo anno, *Metro: Last Light* sarà ambientato ancora una volta in una Mosca del futuro, dove una catastrofe nucleare ha costretto l'umanità a cercare rifugio nelle gallerie della metropolitana. Tra fazioni di sopravvissuti in lotta tra loro, spaventosi mutanti e misteri in grado di determinare le sorti del mondo, il gioco si caratterizzerà per un forte taglio narrativo e l'alternanza di scontri a fuoco, fasi stealth e altre dal sapore più adventure. Il tutto accompagnato da uno stile particolarmente "russo", decisamente diverso da quello dei vari *Fallout* e *Borderlands*, e da una grafica che cercherà di far urlare al miracolo anche su console, dopo che il primo lo aveva fatto su PC.

Last Light sarà un gioco "a sé": non sarà necessario aver giocato *Metro 2033* per apprezzarlo.





Con *Last Light* farà il suo debutto una modalità multigiocatore, colpevolmente assente nel primo capitolo.

IN POCHE PAROLE

» ANNUNCIO PS3

LITTLE BIG DISNEY?



Disney Interactive ha annunciato **un titolo che ha l'ambizione di fondere lo stile di *LittleBigPlanet* con il colorato mondo di Topolino e compagni. Intitolato Disney Universe,** il gioco è un platform in cui interpreterai dei ragazzi muniti di costumi che imitano l'aspetto e i poteri dei personaggi Disney. Previsto per l'autunno, il gioco includerà una modalità cooperativa per quattro giocatori e 40 costumi da indossare. Sembra interessante, ma il design dei personaggi non è all'altezza dei deliziosi Sackboy Sony.

» ANNUNCIO PS3

L'AGENTE 47 DI NUOVO IN AZIONE

Torna l'Agente 47 in una nuova avventura dal taglio hollywoodiano. Diversi sono infatti i talenti assunti da IO Interactive per doppiare i personaggi del gioco, inclusi Keith Carradine nel ruolo del protagonista. **Intitolato *Hitman: Absolution*, il gioco presenterà meccaniche simili ai prequel, ma (e qui tremiamo un po') "con un bilanciamento rinnovato** per renderlo più appetibile al grande pubblico". Anche l'estetica è stata rinnovata, in cerca di una caratterizzazione che appare vicina ai vari *Splinter Cell*. Appuntamento al 2012.

» ANNUNCIO PS3

AGENT È VIVO

Il lungo silenzio che ha avvolto *Agent*, il gioco d'azione spionistico di Rockstar in esclusiva per PS3, ha portato molti a ipotizzare la cancellazione del progetto. Il CEO di Take-Two Interactive, **Strauss Zelnick, ha tuttavia smentito tali voci, confermando che il gioco è ancora in sviluppo.** Ok, adesso mostrateci qualcosa...

» ANNUNCIO PSP

PERSONA SCOMPARSA

Persona 2: Innocent Sin, l'**unico capitolo della saga a non essere mai stato tradotto, uscirà negli USA per PSP il 20 settembre.** Il gioco presenta diversi cambiamenti rispetto alla versione PSone, che includono grafica e colonna sonora migliorati, capitoli inediti e una nuova sequenza iniziale. Al momento nulla si sa circa un eventuale lancio europeo.



» ANNUNCIO PS3

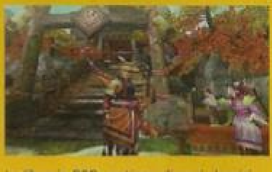
DAL WII AL MOVE



The House of the Dead: Overkill, **uno tra i migliori sparatutto con light gun per Wii, è in fase di conversione per PS3.** Oltre alla grafica potenziata, alla compatibilità 3D e al supporto Move, il gioco offrirà due nuovi scenari che porteranno il numero totale di livelli a otto. L'uscita del gioco è prevista per il 28 ottobre.

» ANNUNCIO PS3

IL MEGLIO DI PSP... IN HD!



La libreria PSP contiene diversi classici che è un peccato vedere relegati su una console portatile. Fortunatamente, non sarà così ancora a lungo, dato che **Sony intende convertire diversi titoli di successo da PSP a PS3**, aggiungendo grafica in alta definizione, compatibilità con il DualShock 3, supporto 3D e contenuti esclusivi. Sarà inoltre possibile giocare in Rete in modalità Ad Hoc e condividere i salvataggi tra le due versioni. Chiamata PSP Remaster, la linea debutterà in Giappone quest'estate con *Monster Hunter Portable HD*, conversione di *Monster Hunter Portable 3rd*.

» GIOCO PS3

NINJA AL SANGUE

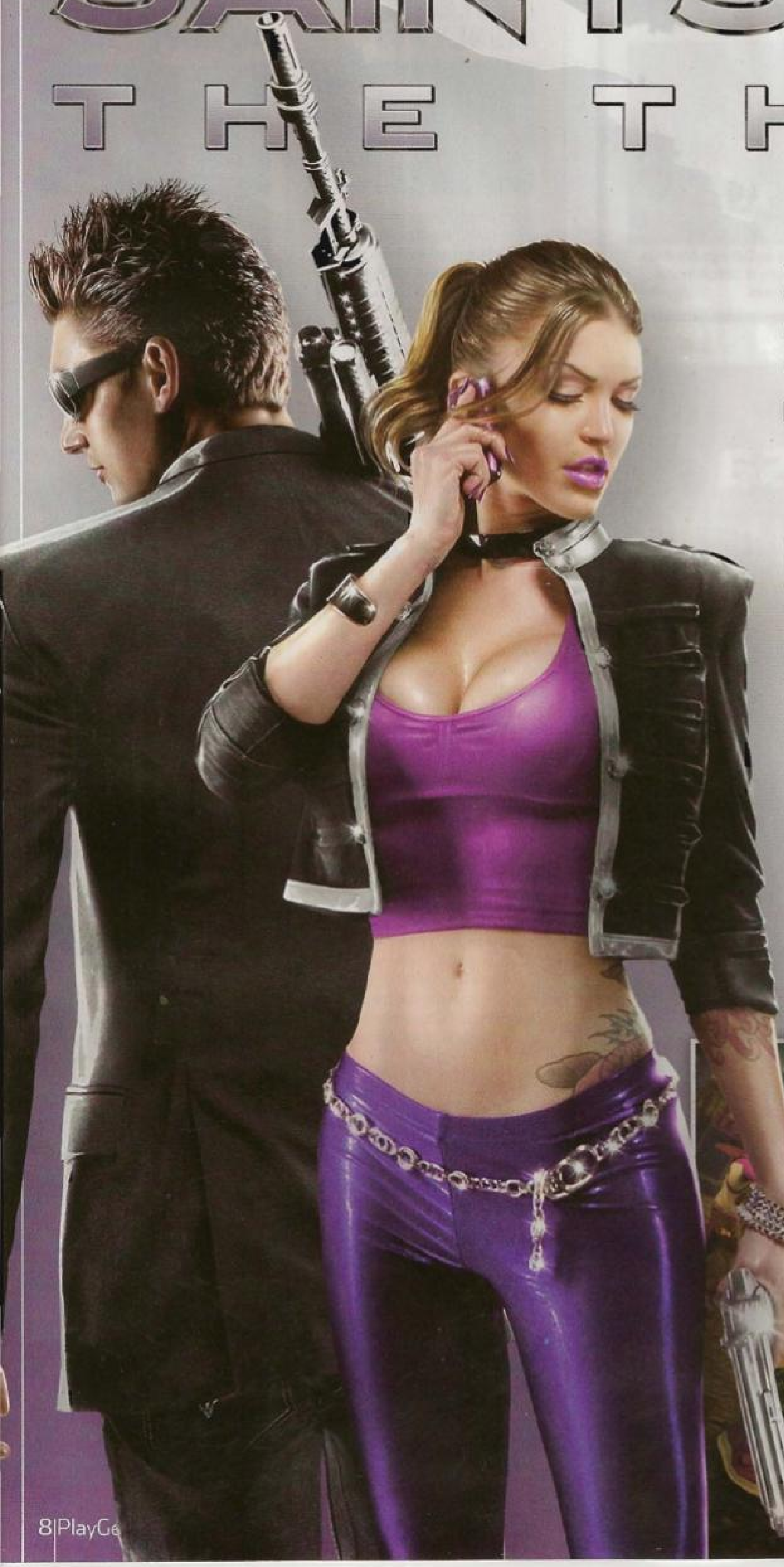
A differenza di altre case di sviluppo, Team Ninja continua imperterrita a rivolgersi ai giocatori hardcore sfornando un terzo capitolo di *Ninja Gaiden* improntato sull'elevata violenza visiva e sulla notevole difficoltà di gioco. Le caratteristiche fino a ora annunciate includono la scomparsa del negozio (le armi si potenzieranno nel corso del gioco), la maggiore importanza della trama, il frame rate fisso a 60 fotogrammi al secondo (il nuovo *DMC*, per un confronto, viaggerà a 30), **la probabile compatibilità con Move e la presenza di una modalità** multigiocatore, **cooperativa e competitiva,** che accetterà fino a otto partecipanti.



Play VISTO IN ESCLUSIVA!

OLTRE I **CONFINI** DELLA LIBERTÀ

SAINTS ROW® THE THIRD



Abbiamo visto in esclusiva tutte le follie con cui Volition vuole abbattere nuove barriere nei giochi d'azione free roaming. Bersagliandole con un cannone spara-persone...

PS3 | AZIONE | THQ | 15 NOVEMBRE

Si fa presto a dire "clone di *GTA*": se la saga di Rockstar e quella di THQ sono mai state parenti, è storia di molti anni fa. Poi hanno preso strade diversissime, con la prima che dopo *San Andreas* s'è messa giacca e cravatta e s'è data un tono da crime story "seria", mentre l'altra è diventata quello che sarebbe oggi *GTA* se anziché inseguire Hollywood i suoi autori avessero puntato ancor di più sulla follia dei vecchi capitoli. Come e più del secondo capitolo, *Saints Row: The Third* è difatti un immenso parco giochi, una corsa sulle montagne russe delle risate, un teatro dell'assurdo in cui ogni comparsa è in grado di giocarsela per l'Oscar nella categoria "miglior cialtrone". Insomma: una storia criminale da scompisciarsi dal ridere, spassandosela nei modi più assurdi a ogni angolo di strada.

Nuova città e nuovo motore grafico. Questi i biglietti da visita di *The Third*, che abbandona la grigia e banalotta Stillwater per la molto più colorata e dettagliata Steelport. Un cambio di panorama che, oltre che per la vista, rappresenta una gioia anche un po' per tutti gli altri sensi. Steelport è difatti una vera e propria capitale del vizio, della violenza, e dei traffici illeciti, dalle possibilità di gioco tendenti a infinito. La cara, vecchia Stillwater fa comunque una comparsata d'addio, all'inizio nel gioco, facendo da sfondo alla prima missione, che rappresenta una vera e propria dichiarazione di intenti su quello che è il tono dell'esperienza che ci si può aspettare dal gioco: azione non-stop, trovate spassosissime e voglia di esagerare così oltre ogni limite che ci si ritrova spesso e volentieri con gli occhi sgranati e la bocca spalancata, prima di emettere



Casinò e locali a luci rosse a Steelport si sprecano. Il posto ideale per un giovane criminale dall'indole vivace.









Azione non-stop, trovate fuori di testa e una voglia di esagerare che ti lascerà più volte con gli occhi sgranati e la bocca spalancata: questo è *Saints Row The Third*...

una fragorosa risata. E poi sì, anche la violenza: feroce, sfrenata, ma dipinta con modalità così paradossali che persino il più retrogrado dei politici avrà difficoltà a tirarci fuori una campagna anti-videogiochi.

L'incipit è un classico del cinema (e ormai anche del videogioco) a sfondo criminale: la rapina in banca mascherati da celebrità. Ma alla *Saints Row*. Tu e la tua banda vi ritrovate perciò armati di tutto punto, massicci e arrabbiati, ma con addosso il testone gigante di Johnny Gat, un bellimbusto/faccia di tolla/aspirante attore che sorride sornione, e dà alle vostre imprese un tono buffo e surreale. Le sorprese non finiscono di certo qua, dato che tutto andrà a rotoli ben ogni più pessimistica previsione: non si fa nemmeno a tempo a chiedere i soldi a una cassiera di terza età che questa spiana sul muso un'arma che teneva sotto la scrivania, dimostrando di avere attributi rocciosi sotto la cotonatura. E lo stesso fanno le sue colleghe. Ne viene fuori una sparatoria senza esclusione di colpi, in cui si possono apprezzare i passi in avanti compiuti nel sistema di puntamento, nell'intelligenza artificiale e nell'interattività rispetto a *Saints Row II*. Mentre la scena diventa un carrozzone paradossale, con nonne armate fino ai denti, poliziotti che sbucano da tutte le parti, teste di cuoio che fanno le loro tipiche spettacolari entrate dalle finestre, donne di facili costumi in accappatoio che arrivano da chissà dove per farci la pelle e qualcuno che ci chiede un autografo, l'assalto prosegue passando a un piano B, e poi a uno C e poi a un altro ancora. Per rendere l'idea, il caveau: si rivela così blindato che non è possibile far saltare la sua porta in aria. Che fare? Semplice, portarselo via tutto intero, facendo scoppiare il pavimento degli uffici al piano di sopra e facendo poi crollare il tetto, permettendo così all'elicottero dei nostri complici di agganciarlo e trasportarlo via. Ma la storia non finisce di certo una volta che si è saltati sul caveau e si è pronti a salutare le tonnellate di nemici con cui ci siamo intrattenuti. Parte infatti una sequenza che ricorda molto certe vertigini di *Uncharted 2*, con lo scontro che prosegue all'esterno del palazzo della banca, ormai ridotto a un mezzo scheletro, con il protagonista che cerca di badare a poliziotti ed elicotteri nemici che gli sputano addosso l'impossibile, tendendosi con una mano a una fune di sostegno. Una di queste cede, il caveau sballottola e perdiamo l'equilibrio, rischiando di ridurci a una frittella sul »





Come da tradizione, sarà presente la modalità cooperativa, vero e proprio moltiplicatore di divertimento. Niente multiplayer competitivo, però.

GUERRE DA STRADA

Quando si tratterà di "risolvere le questioni" con i tuoi rivali, potrai scegliere tra un'infinità di armi, alcune delle quali davvero fuori di testa, delle tecniche del wrestling, e anche delle abilità inedite.



WRESTLEMANIA. Potrai usare i nemici come scudi umani e, una volta esaurita la loro utilità, ringraziarli con un doppio calcio volante in faccia o un laccio californiano.



AMMONIZIONE! Spranghe, pugni giganti tascabili, enormi dildo-scimitarre, cariche di satchel. Se qualcuno ti fa davvero arrabbiare c'è solo l'imbarazzo della scelta...



Volition aveva in casa un motore in grado di gestire la distruttibilità ambientale in maniera eccellente, quello di *Red Faction*, ma è stato giudicato poco adatto alle esigenze di *Saints Row*.



THQ promette per questo terzo capitolo missioni più varie, articolate e in definitiva interessanti rispetto a *Saints Row II*.

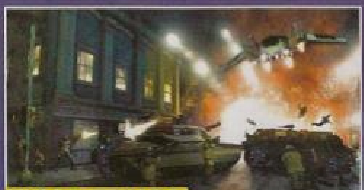
Brucia Babilonia, brucia!

L'esasperazione dell'azione non poteva che condurre il team verso un nuovo obiettivo: la distruttibilità ambientale. A dire il vero, però, da quel che abbiamo visto sarebbe bene fare un distinguo...



MISSIONI

Durante la sequenza in banca saltavano via cose che era una bellezza: scrivanie, colonne, pezzi di palazzo...



SULLA STRADA

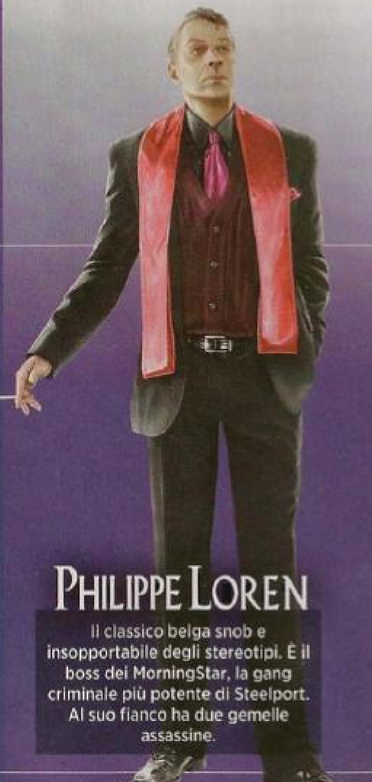
Volition ci sta ancora lavorando, e in effetti non abbiamo visto niente di trascendentale. Neanche i missili del jet abbattono le ciminiere...

» marciapiede, ma come un provetto Nathan Drake riusciamo a salvarci in extremis, tenendoci appesi per un soffio. E cominciamo a sparare al nemico da questa nuova posizione. Tutto sembra sotto controllo, fin quando un elicottero nemico ci finisce contro e il nostro elicottero oscilla violentemente lanciandoci nientemeno che... nel palazzo della banca, dove fortunatamente atterriamo tutti d'un pezzo, con la schiena sul pavimento, anche se un po' intontiti. Mentre ci stiamo riprendendo, la telecamera si allarga, per inquadrare i circa 40 poliziotti accorsi sul luogo, che ci stanno tendendo fermamente sotto tiro...

Certo, quello che abbiamo visto è solo un antipasto, ma sembra proprio che Volition sia sulla buona strada per realizzare missioni più varie e interessanti, in grado di offrire molteplici approcci. Attorno troverai il solito groviglio di attività secondarie, ancora più numerose e fuori di testa. Di queste abbiamo potute vederne solo una, dall'idea piuttosto classica – a dire il vero – ma sempre liberatoria, Tank Mayhem: come suggerisce il nome si tratta di muoversi per le strade con un carro armato e creare un certo quantitativo di danni, prendendo a cannonate quanta più roba possibile, capitalizzando eventualmente su un sistema di combo. Ma il team di sviluppo americano cercherà di rendere più divertente anche la pura e semplice azione: il personaggio ora acquista nuove abilità e può imbracciare armi personalizzabili, alla *Call of Duty*, per spargere il panico con ancora più gusto. Il vero piatto forte, tuttavia, è il rinnovato sistema di lotta corpo a corpo, che tra un dildo gigante con cui schiaffeggiare bellamente la gente e un paio di enormi "pugni tascabili" (si chiamano proprio così!) con cui ridurla istantaneamente a una nuvola di carne trita, può contare su tanti nuovi strumenti di interazione sociale. La ciliegina sulla torta sono però le mosse a mani libere,

La feccia di Steelport

I personaggi sopra le righe (ok, diciamola tutta: completamente fuori di melone) sono sempre stati tra i punti di forza della serie, e *Saints Row The Third* non mostra alcun timore nel proseguire su questa strada spingendo a tavoletta. Prese in giro, stereotipi e storie allucinate saranno la normalità.



Philippe Loren

Il classico beiga snob e insopportabile degli stereotipi. È il boss dei MorningStar, la gang criminale più potente di Steelport. Al suo fianco ha due gemelle assassine.



Matt Miller

Leader "emo" della banda di hacker chiamati Deckers, è tanto aggressivo e venerato in Rete quanto sfigato e vigliacco nella vita reale. Ricicla i soldi per conto di Loren.



Killbane

Un luchador fallito imbottito di steroidi e con un ego grosso come una casa, è il capo della gang dei Luchadores, composta da svitati di due metri per due.

IL CRIMINE A MODO MIO

Saints Row ha sempre avuto qualche risvolto GdR, e questo aspetto sarà ancora più evidente nel terzo episodio, che promette un'esperienza tanto adrenalinica quanto profonda e versatile. Dalla creazione del personaggio alla personalizzazione delle armi, delle auto e dei covi, fino all'ottenimento di nuove mosse e abilità, saranno tanti i parametri che influenzeranno le tue avventure a Steelport.



FENOMENO DA BARACCONE

Non poteva mancare un completissimo editor per la creazione del personaggio. Tra le nuove voci figura anche il "Sex Appeal"...



TAMARRA, MA CON STILE

Oltre a poter essere "pimpate" a dovere, le auto possono essere personalizzate in modo maniacale fino all'ultimo accessorio.



GIOCHIAMO ALLA GUERRA

Saranno presenti tonnellate di armi, ma potrai personalizzarle finendo per "affenzionarti" a qualche modello in particolare.







che spaziano da un classico con brio come il pugno nei gioielli di famiglia a un laccio californiano con cui atterrare il primo postino che capita a tiro, fino a saltare sulla schiena a un impiegato di banca, farlo sbattere faccia a terra e... usarlo come tavola da skate.

E quando il gioco si fa duro, si può ricorrere a qualche chicca di distruzione di massa come il VTOL, un aereo a decollo verticale in grado di sparare fiamme e missili a ricerca, o il supporto aereo. Sì, quello presente in *Call of Duty*: si estrae dalla propria giacca un tracciatore, lo si punta contro una banda rivale che sta lì a bullarsi in un parcheggio, in mezzo alla sua collezione di auto truccate, e un secondo dopo dal cielo si scatena un bombardamento, che fa saltare tutti in aria come popcorn. Se poi invece ti piace sbrigare da te il lavoro sporco, c'è sempre la possibilità di armarsi di una specie di furgone di gelati dotato di un cannone che spara... persone, che vanno a stamparsi urlanti come Wile E. Coyote, in un tripudio di stelle filanti. Sembra non esserci limite alla follia del nuovo *Saints Row*, che a furia di trovate geniali e di momenti di puro divertimento, rischia di essere uno dei titoli più interessanti del 2011. Non vediamo l'ora di giocarlo...



Gli sviluppatori vogliono rendere l'esperienza di gioco più organica, valorizzando ogni elemento, con ad esempio l'esplorazione del territorio cittadino.



PIERCE

In omaggio al nuovo stile dei "Santi" se la vive alla grande, alternando rapine con spot TV deliranti e il lancio della sua carriera di cantante.

JOHNNY GAT

La vera star della gang, e il collaboratore più fidato del tuo personaggio. La sua tendenza a lasciarsi dietro una scia di distruzione insensata lo ha reso una star in città.

SHAUNDI

Dopo le vicende del secondo episodio e la salita alla ribalta della gang, è diventata una star TV con il suo show stile "Gioco delle Coppie".

ANGEL DE LA MUERTE

Ex compagno di ring di Killbane, è stato tradito a causa della natura paranoica del suo ex collega e si è unito ai Santi.

ZIMOS

Idolo redazionale. Un "pimp" vecchio stile che parla con una vocetta esilarante. Ti diciamo solo che lo dovrai salvare da una carriera di schiavo sadomaso...

UN TUFFO NEL **PASSATO**, UN BALZO NEL **FUTURO**

TOMB RAIDER

PS3 | EIDOS/SQUARE ENIX | AZIONE/AVVENTURA | 2011

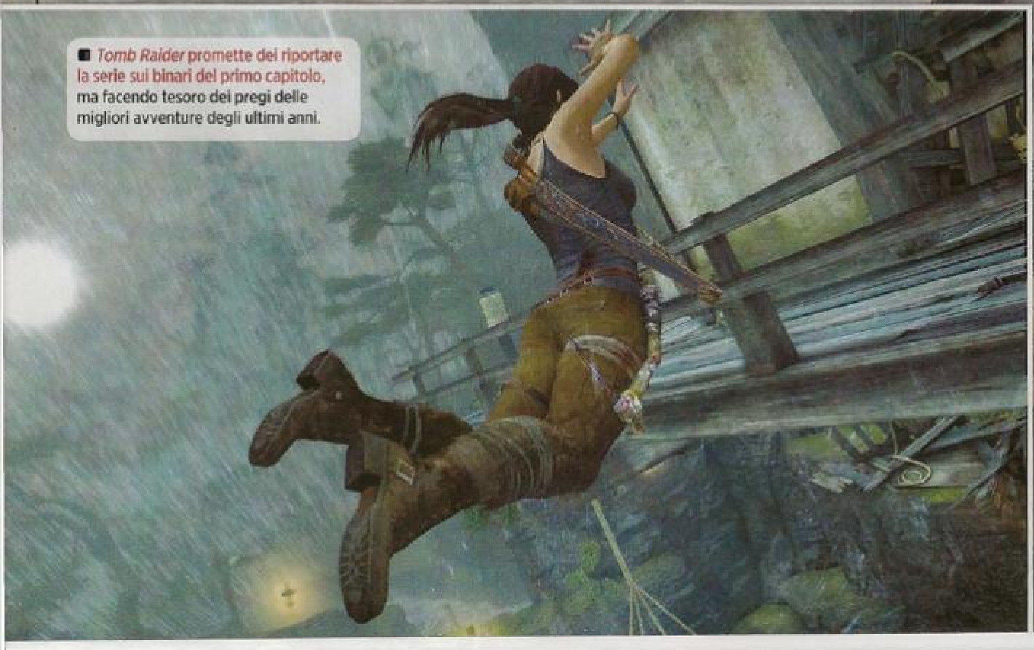
Dopo essere stata protagonista di videogiochi, film e fumetti, per Lara Croft è giunto il momento di un restyling. Niente chirurgia plastica o botulino, per fortuna...

Sono trascorsi quasi 15 anni da quando Lara Croft fece la sua prima apparizione nel mondo dei videogiochi. Il 1996 volgeva ormai al termine quando il team inglese di Core Design presentò al mondo la sua nuova e prorompente eroina in un'avventura sviluppata per Saturn, PSone e PC. Il successo fu immediato e, come accade sempre in questi casi, l'attività di Lara si intensificò e si diversificò su più fronti. Tra nuovi videogiochi pronti a condurla in qualsiasi zona della Terra dove fossero presenti pericoli e tesori, una serie a fumetti (50 numeri editi da Top Cow tra il 1997 e il 2005) e un paio di film interpretati da Angelina Jolie, Lara è stata una presenza costante nel mondo dell'entertainment. Difficilmente questa tendenza si interromperà a breve. Al contrario, il 2011 sembra destinato a segnare una piccola rivoluzione in casa *Tomb Raider*, con un ritorno al passato che potrebbe regalare molte sorprese, arricchire la serie, e risolverne persino alcuni problemi storici.

Intitolato semplicemente *Tomb Raider*, il nuovo capitolo della serie è sviluppato ancora una volta da Crystal Dynamics (che, ricordiamo, ha preso il testimone da Core Design nel 2006 con *Tomb Raider: Legend*) e può essere considerato un vero e proprio "reboot" della saga di Lara Croft. Nessun riferimento alle avventure vissute nei precedenti videogiochi di cui è stata protagonista, quindi, ma un vero e proprio ritorno alle origini







■ *Tomb Raider* promette dei riportare la serie sui binari del primo capitolo, ma facendo tesoro dei pregi delle migliori avventure degli ultimi anni.



■ La Lara Croft del prossimo *Tomb Raider* è ben diversa dalla supereroina del passato. Giovane, inesperta e vulnerabile, si troverà coinvolta in un'avventura ricca di insidie.





■ *Tomb Raider* sarà ambientato su una misteriosa isola situata al largo delle coste giapponesi, in cui Lara giungerà dopo un rovinoso naufragio.

Play
Nuove info e immagini!



■ La zona centrale dell'isola fungerà da rifugio, da punto di partenza per le varie missioni e da "negozio" in cui acquisire nuove abilità.



■ Nei primi minuti di gioco, Lara si troverà alla mercé di misteriosi nemici, in sequenze che ci hanno ricordato a tratti un survival horror.



Il nuovo stile grafico mostrerà una Lara più vulnerabile, segnata da ferite, fatica e paura...

che ti porterà a conoscere una Lara da poco laureata e impegnata nella sua prima missione. 21 anni appena compiuti, Lara si imbarcherà a bordo della Endurance, una nave diretta verso un'isola al largo delle coste giapponesi alla ricerca di tesori. A poche miglia di distanza dalla meta, un'improvvisa tempesta sorprenderà l'equipaggio e distruggerà la nave, separando tutti i superstiti. Miracolosamente sopravvissuta alla tempesta e al naufragio, Lara dovrà affrontare così la dura realtà: sola su un'isola sconosciuta, dovrà fare ricorso a tutte le sue risorse per riuscire a sopravvivere alle minacce che si celano nella fitta vegetazione e per riuscire a tornare a casa sana e salva.

La nuova avventura di Lady Croft riprenderà tutti gli elementi che hanno reso celebre la serie. La struttura di gioco non subirà clamorosi stravolgimenti, ma saranno adottate solo alcune modifiche per rendere l'azione ancora più coinvolgente. L'area di gioco in cui si svilupperà l'avventura sarà l'intera isola, all'apparenza visitabile nella sua interezza sin dalle prime fasi, ma in realtà "bloccata" in alcune sue parti da ostacoli che saranno superabili solamente una volta acquisite specifiche abilità, secondo lo stile di gioco reso celebre dai vari *Zelda* e *Metroid* Nintendo o, più di recente, dall'ottimo *Darksiders*. L'azione dovrebbe poi evolversi in maniera più fluida, abbandonando la canonica suddivisione in livelli per dare vita a una struttura più libera e meno incanalata su binari. La dotazione di gadget e oggetti a disposizione di Lara sarà volutamente limitata rispetto al passato e, da quanto abbiamo potuto vedere, comprenderà inizialmente una pistola, un arco e un picchetto da utilizzare sia come arma da corpo a corpo che come ausilio per le scalate. »

» LE FONTI DI ISPIRAZIONE



LA FISICA DI HALF-LIFE 2

Il classico Valve vanta una fisica impareggiabile. *Tomb Raider* promette di rendere altrettanto bene il comportamento di barili, casse o... corpi spenzolanti.



L'ATMOSFERA DI UNCHARTED

Gli spiritosi soliloqui di Nathan Drake saranno ripresi anche da miss Croft. Diverse situazioni di gioco hanno non poco in comune con i capolavori Sony.



LA VISTA DI ASSASSIN'S CREED

In *Assassin's Creed II*, l'occhio dell'aquila permette a Ezio di vedere gli obiettivi evidenziati su schermo. Lara sarà dotata di un'abilità simile, denominata "Istinto di sopravvivenza".



LE ORIGINI DI "BATMAN BEGINS"

La prima parte del film mostrava il duro cammino seguito da Bruce Wayne per diventare Batman. Le fasi iniziali di *Tomb Raider* racconteranno le origini e le prime avventure di Lara Croft.



LA SOFFERENZA DI "127 ORE"

In questo film, il protagonista è costretto a prendere una decisione drastica per sopravvivere. In *Tomb Raider*, Lara metterà a dura prova tutte le sue capacità per portare a casa la pelle.



I MISTERI DI "LOST"

Cosa si cela dietro questi misteriosi naufragi? Cosa nasconde un'isola selvaggia in cui si intrecciano misteri ed enigmi? L'influenza di *Lost* è evidente in diverse fasi di gioco.



Nel corso dell'avventura Lara incontrerà altri superstiti, tra cui Conrad Roth, capo della spedizione e suo mentore nel corso del gioco.



Gli enigmi, da sempre uno dei punti di forza della serie, saranno arricchiti da nuovi elementi e richiederanno l'uso di fuoco, acqua e oggetti vari per essere risolti.





Secondo Karl Stewart di Crystal Dynamics, Lara si era trasformata in una caricatura di se stessa, lontana dall'avventuriera delle origini. Era quindi tempo di svecchiarne l'immagine.

La presenza di armi da fuoco non deve però ingannarti riguardo la natura dell'azione: stando alle dichiarazioni degli sviluppatori, le munizioni non saranno infinite come in passato, e le sparatorie, di converso, si allontaneranno dalla piatta azione "aggancia, salta e spara" che ha piagato la serie per anni. A parte questo rilevante dettaglio, le meccaniche di gioco che caratterizzeranno i combattimenti sono ancora piuttosto misteriose, mentre sono interessanti le notizie fornite in relazione agli enigmi. *Tomb Raider* offrirà infatti enigmi più complessi e ricchi di variabili rispetto al passato, che richiederanno un attento esame di numerosi aspetti quali la presenza di acqua, la necessità di utilizzare del fuoco e le leggi di gravità. In queste situazioni, e più in generale in qualunque fase di gioco, Lara sarà aiutata da una nuova abilità denominata "Istinto di sopravvivenza", il cui funzionamento sarà analogo a quello dell'occhio d'aquila di cui sono dotati Ezio e Altair in *Assassin's Creed*. Tramite la pressione di un tasto, l'immagine su schermo cambierà improvvisamente colore, lasciando in toni di grigio tutti gli elementi di scarso rilievo ed evidenziando in giallo tracce, oggetti e pericoli. Questa abilità avrà un ruolo importante nelle sequenze platform, numerose e spettacolari, che comprenderanno sia momenti in cui si ha il completo controllo di Lara che situazioni strutturate con classici "quick time event", in cui la pressione a tempo dei tasti a schermo farà la differenza tra la vita e la morte. L'impressione ricavata dalla visione di una prima passeggiata nella giungla è che il sistema di controllo offra maggiore libertà (ad esempio nei salti, con la possibilità di indirizzare a piacimento la traiettoria) e che, proprio per questo motivo, potrebbe richiedere un breve periodo di adattamento.

Le meccaniche di gioco saranno ancora una volta incentrate su sezioni platform, risoluzione di enigmi e combattimenti.



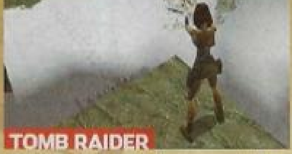
Alcune inquadrature di gioco sono state studiate per accentuare la sensazione di claustrofobia e di pericolo.



Il numero di messaggi su schermo sarà limitato ai tasti da premere nei quick time event e a qualche indicatore relativo agli oggetti con cui è possibile interagire.

» UNA STORIA LUNGA QUINDICI ANNI: LARA CROFT NEL MO

Tra titoli indimenticabili e altri meno indovinati, Lara Croft è stata sicuramente una delle protagoniste indiscusse degli ultimi 15 anni di storia dei videogiochi. Partendo dal 1996, data d'uscita del primo capitolo, la prorompente archeologa ha visitato tutto il mondo videoludico, dal Sega Saturn alla PS3, passando per GameBoy, e persino DVD interattivi.



TOMB RAIDER

L'origine della serie. I possessori di Saturn, PlayStation e PC incontrano per la prima volta Lara e il suo mondo ricco di enigmi e pericoli.



TOMB RAIDER II: STARRING LARA CROFT

A neanche un anno dalla sua prima avventura, Lara torna in azione in un titolo arricchito da livelli più corposi, più armi e nuove opzioni.



TR III: ADVENTURES OF LARA CROFT

Mantenendo il ritmo di un'avventura all'anno, Lara si trova a vagare tra America, Europa e il Pacifico alla ricerca di antichi artefatti.



TR: THE LAST REVELATIO

Ambientata tra Cambogia ed Egitt la quarta avventura di Lara Croft è cordata soprattutto per il suo sorprendente finale.



L'isola, ovviamente di fantasia, si trova in una zona realmente esistente che vanta una fama degna del più famoso Triangolo delle Bermude. Solo tra il 1952 e il 1954, vi sono scomparse tre navi militari con 700 persone a bordo.

» DOMANDE SENZA RISPOSTA

I mesi che precedono l'uscita di un gioco sono sempre costellati da dubbi e incertezze. Anche *Tomb Raider* ha dei "lati oscuri" ancora da svelare...

Come saranno strutturati i combattimenti?
Assodata la volontà di allontanarsi dallo schema ormai logoro dei vecchi capitoli, che è sempre stato il vero punto debole della saga, la scelta più logica sarebbe seguire schemi da cover shooter vicini ai due *Uncharted*. La questione, però, è strettamente legata alla natura dei nemici che Lara si troverà ad affrontare, cosa che rappresenta di per sé un mistero.

Chi sono i nemici sull'isola?
Buio totale. Potrebbero essere naufraghi fuori di senno organizzati in tribù, o indigeni. Quel che è certo, è che non mancheranno nemici più organizzati, nè animali selvaggi.

Come verrà gestito l'approccio ruolistico/esplorativo?
Gli sviluppatori hanno parlato della necessità di fare evolvere le capacità di Lara per sbloccare nuove aree o risolvere determinati enigmi. Si tratterà di qualcosa di simile al vecchio *The Angel of Darkness*, o i "level up" si verificheranno in punti specifici della vicenda?

Sarà presente qualche modalità multiplayer?
Negli ultimi mesi, sui siti specializzati nella ricerca di personale sono spuntati alcuni significativi annunci di Crystal Dynamics relativi alla ricerca di un "multiplayer game producer e designer". Gli annunci specificavano che il personale avrebbe preso parte alla lavorazione del reboot di *Tomb Raider*. Ovviamente lo studio non ha mai diramato commenti in proposito, ma considerati i precedenti di *Uncharted 2* e *Lara Croft and the Guardian of Light*, la presenza di modalità multiplayer di una qualche natura non è da escludere.

Una delle componenti su cui il team di sviluppo californiano sta lavorando maggiormente è l'impatto visivo. L'approccio grafico utilizzato per questo nuovo *Tomb Raider* è completamente differente da quanto visto nei precedenti capitoli, con ambientazioni più realistiche (grazie al nuovo motore grafico, denominato Crystal Engine) e un look dei personaggi decisamente più curato. Lara, più giovane e all'apparenza meno prorompente, porterà sul corpo i segni delle ferite subite ed esprimerà in modo evidente il dolore, la fatica e la paura che prova in base a quanto sta accadendo su schermo. La particolare cura posta nella realizzazione delle espressioni facciali e una regia che si avvale di inquadrature dinamiche in grado di amplificare la sensazione di claustrofobia e di terrore rendono ancora più evidente la direzione intrapresa e confermano come questo nuovo *Tomb Raider* sarà decisamente più "adulto" rispetto al passato. Considerando quanto abbiamo visto a livello di ambientazioni e di character design, è facile immaginare che anche gli scontri saranno caratterizzati da un taglio visivo più maturo e meno "da fumetto".

In definitiva, quanto è stato mostrato finora da Crystal Dynamics sembra un ottimo punto di partenza per riportare Lara nell'Olimpo dei videogiochi. È ancora presto per esprimere un giudizio definitivo, anche in considerazione del fatto che non esiste una data d'uscita, ma sia le meccaniche di gioco (rivedute e corrette rispetto ai precedenti episodi) che la realizzazione tecnica (più adulta e convincente) sono due lunghi e decisi passi avanti nella giusta direzione. Con questo concetto in mente seguiremo ogni sviluppo, pronti a dedicare a Lara nuove anteprime e reportage. ●



Le sequenze action uniranno tradizione e innovazione. Le fasi di salto, ad esempio, saranno arricchite da un sistema di controllo più permissivo.

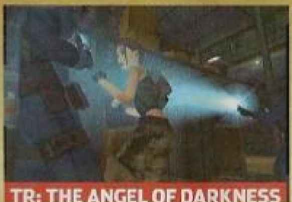


L'impostazione di gioco e l'approccio grafico sembrano indirizzare questa nuova avventura di Lara Croft verso un pubblico più adulto.

O DEI VIDEOGIOCHI



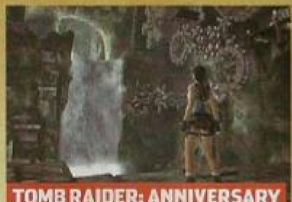
TOMB RAIDER CHRONICLES
Un salto nel passato di Lara, con quattro avventure ambientate in Italia, in Russia, in Irlanda e a New York.



TR: THE ANGEL OF DARKNESS
Primo capitolo della serie ad approdare su PS2. Accusata dell'assassinio del suo ex mentore, Lara deve dimostrare la sua innocenza.



TOMB RAIDER: LEGEND
Crystal Dynamics raccoglie il testimone da Core Design in questa avventura che ha venduto oltre tre milioni di copie.



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
Versione riveduta e corretta del primo episodio, lanciata da Crystal Dynamics per festeggiare il decimo anniversario della serie.



TOMB RAIDER: UNDERWORLD
Capitolo finale della *Tomb Raider Trilogy* (insieme a *Legend* e *Anniversary*), caratterizzato dalla presenza di un nuovo sistema di combattimento.

QUANDO **DIFFICILE** NON È ABBASTANZA...

DARK SOULS

Il seguito di uno dei giochi più apprezzati (e impegnativi) del 2010 sta per arrivare su PS3. E noi ci siamo lanciati all'avventura insieme agli sviluppatori per scoprirne i segreti...

PS3 | AVVENTURA/GDR | NAMCO BANDAI | OTTOBRE

Play Generation NUOVE INFO E IMMAGINI!

Tutti i giochi di culto iniziano il loro cammino tra le difficoltà. È per questo che diventano giochi di culto. Ma quando si parla di un titolo come *Demon's Souls*, che è diventato quasi un simbolo del ritorno ai giochi impegnativi di una volta, lo sviluppo tutto in salita, gli ostacoli nell'imporre la peculiare struttura di gioco all'attenzione del pubblico e la vittoria finale degli infiniti premi vinti sembrano quasi un segno del destino, un parallelo beffardo. Ora Hidetaka Miyazaki, ex contabile approdato allo sviluppo di videogiochi da appena una manciata di anni, sta per portare su PS3 quello che, nonostante un cambio di titolo causato dal passaggio da Sony a Namco Bandai, è indiscutibilmente il secondo capitolo della serie. E in occasione del Level Up, megaevento organizzato da Namco Bandai a Dubai, abbiamo avuto modo di indagarne le novità insieme agli sviluppatori...

PREPARATI A MORIRE

Quello che non ti uccide, diceva Nietzsche, ti rende più forte. Il problema è che in *Dark Souls*, ancor più che in *Demon's Souls*, a volerti uccidere sono gli stessi sviluppatori. Kei Hirono, producer del titolo, ridacchia compiaciuto mentre il suo collega, nei familiari panni di un cavaliere in armatura, muore per l'ennesima volta tritato da enormi lame. Nonostante l'apparenza, però, l'intento del team non è far venire un esaurimento ai giocatori: il ragionamento alla base del bilanciamento di difficoltà implacabile è che quanto più difficile è la sfida, tanto più soddisfacente diviene superarla. Il punto, spiega Hirono con una efficace metafora alimentare, è "rendere il gioco più piccante possibile, ma senza arrivare a renderlo immangiabile". A confortarci riguardo i criteri di bilanciamento del team sono i "comandamenti di Miyazaki" per valutare la correttezza del gioco nei confronti del giocatore: "non si può legare l'avanzamento solo all'abilità manuale"; "ogni fallimento deve insegnare al giocatore come migliorare"; "ogni problema deve avere più di una soluzione" e infine "bisogna lasciar spazio all'imprevedibile". Un piccolo manuale di game design che bisognerebbe distribuire a tanti, troppi sviluppatori, e che hanno già portato il team a cancellare o modificare alcuni passaggi che sforavano dal difficile nello sleale. In una industria che spesso perde di vista il concetto stesso del videogioco come sfida per abbracciare una fruizione quasi passiva, concetti simili suonano quasi rivoluzionari.

BELLO DENTRO

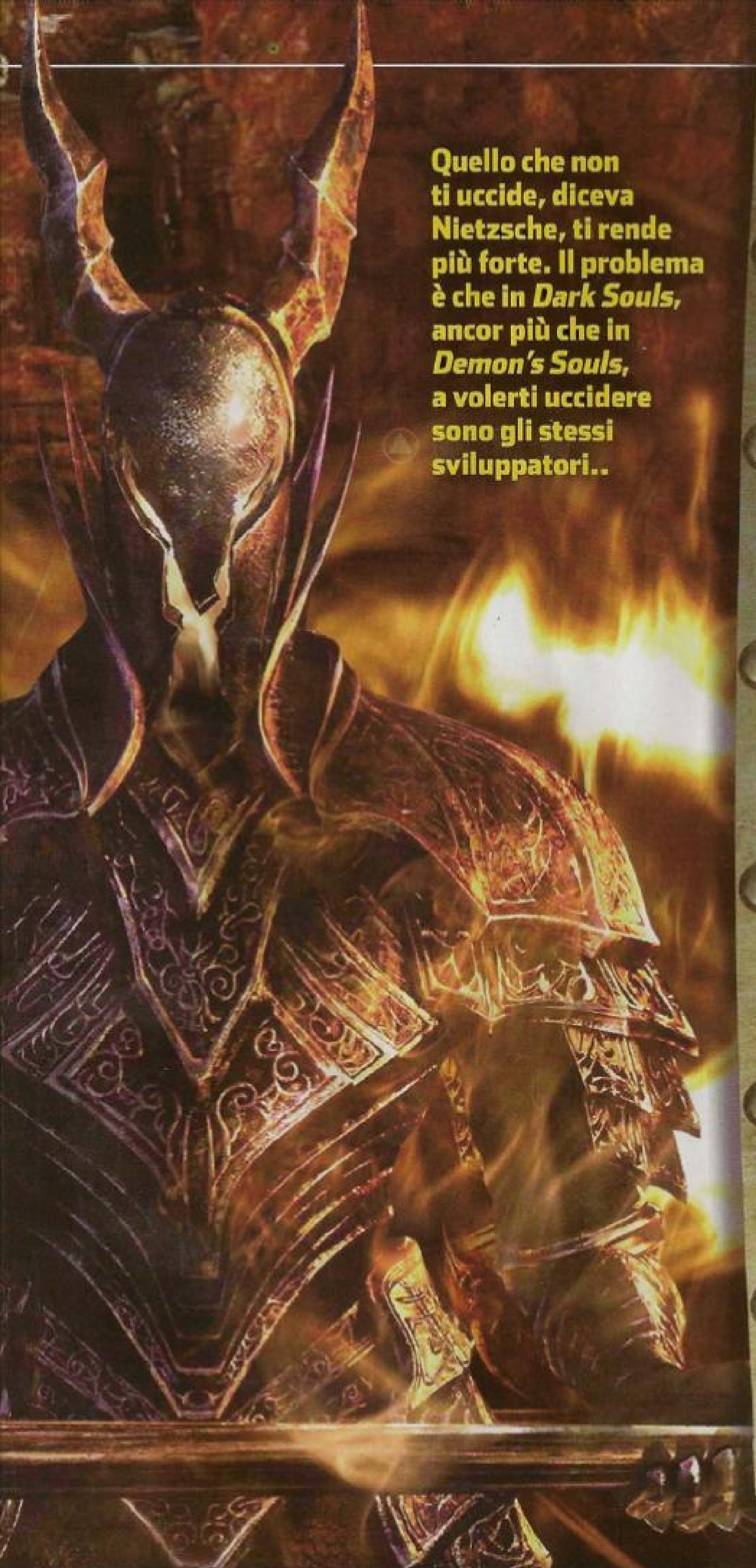
Se la grafica non proprio "spaccamascella" di *Demon's Souls* si spiegava con il budget del gioco e il ritardo con cui è arrivato in Occidente, in *Dark Souls* il punto sembra essere puramente "filosofico". Più che sull'impatto spettacolare, gli sforzi del team si sono infatti concentrati su aspetti come la caratterizzazione delle ambientazioni, l'aumento dei dettagli, e sulla creazione di un mondo di gioco privo di separazioni arbitrarie. Con risultati pregevolissimi. L'art director Makoto Sato è riuscito nella non facile impresa di dare agli scenari un minimo di varietà cromatica senza snaturare l'atmosfera vagamente malsana del gioco, con segrete ricche di dettagli e fonti di illuminazione, castelli in rovina bagnati dalla luce arancione del tramonto e, di »



Ancora una volta ti aggirerai in scenari nel quali la morte ti attende dietro ogni angolo. E spesso sotto forme molto meno ovvie di una enorme lama a pendolo.



In scontri come questo, ridacchia Sato, bisognerà calcolare ogni schivata e ogni colpo alla perfezione per sopravvivere.

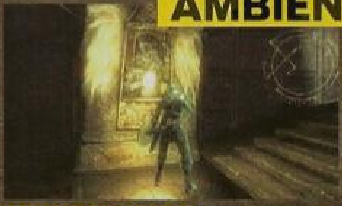


Quello che non ti uccide, diceva Nietzsche, ti rende più forte. Il problema è che in *Dark Souls*, ancor più che in *Demon's Souls*, a volerti uccidere sono gli stessi sviluppatori..

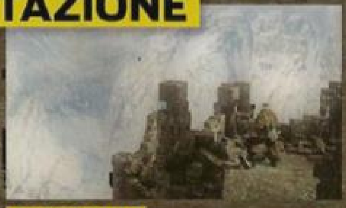
Tradizione e innovazione

Malgrado la struttura di base, le atmosfere e la filosofia di gioco siano innegabilmente le stesse di *Demon's Souls*, il titolo non si fa mancare scelte di rottura rispetto al suo "prequel spirituale". Niente, però, è stato deciso per pura sete di novità. Ogni cambiamento ha il suo posto all'interno delle meccaniche di gioco.

AMBIENTAZIONE

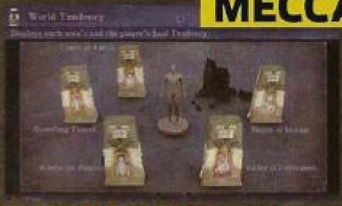


DEMON'S SOULS Boletaria era composta da un Hub centrale, il Nexus, dal quale raggiungere singoli livelli.



DARK SOULS Ogni ambientazione è parte di un mondo unico, e potrai passare (a tuo rischio) da una all'altra senza caricamenti.

MECCANICHE



DEMON'S SOULS Un occhio alla World Tendency, l'altro ai Black Phantom, e tanti duelli contro boss rocciosi.



DARK SOULS Una difficoltà ancora più accentuata, più boss, e non potrai fidarti ciecamente neanche dei tuoi compagni...

MULTI

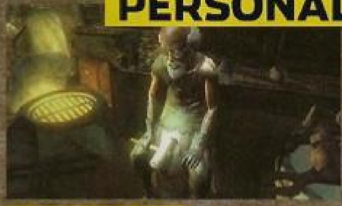


DEMON'S SOULS Azione cooperativa per sopravvivere agli scontri più intensi, e duelli occasionali contro gli "invasori".



DARK SOULS Le meccaniche online sono state arricchite incorporandovi elementi tipici delle quest secondarie.

PERSONALIZZAZIONE

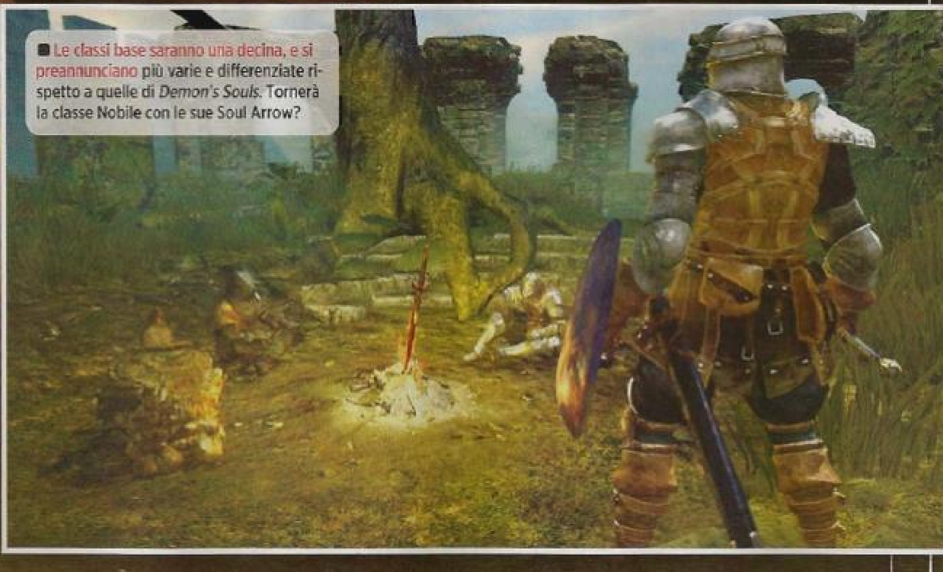


DEMON'S SOULS Un sistema di classi un po' sbilanciato, e un potenziamento delle armi poco comprensibile. Tante armi e magie.



DARK SOULS Classi più bilanciate e un mare di armi e magie in più, per uno stile di gioco ancora più personale.





Le classi base saranno una decina, e si preannunciano più varie e differenziate rispetto a quelle di *Demon's Souls*. Tornerà la classe Nobile con le sue Soul Arrow?

» Quattro chiacchiere con…

Kei Hirono, producer del titolo per Namco Bandai sulla magia e i falò.

PlayGeneration: Può illustrarci le novità della modalità online?
Kei Hirono: Una delle cose che possiamo dire al momento è che alcune saranno legate ai falò, ai campi base. Non possiamo ancora entrare nel dettaglio riguardo al come la cosa funzioni in concreto, ma possiamo dire che si tratterà di qualcosa di condiviso anche online con gli altri giocatori. Attorno ai fuochi, gli avventurieri potranno trovare per un po' il calore e la luce ristoratrice in un mondo avvolto dalla nebbia e dall'oscurità. Un'altra feature, che non sappiamo ancora bene neanche come chiamare, è relativa ai contratti, o giuramenti di lealtà, che saranno la discriminante del modo in cui il giocatore vivrà il suo ruolo nel mondo di gioco. Questi determineranno il comportamento del giocatore relativamente agli altri avventurieri online e se, incontrandoli, sarai loro rivale o loro alleato.

PG: Uno degli elementi più particolari di *Demon's Souls* era sicuramente la World Tendency. C'è qualche meccanica altrettanto importante in *Dark Souls*? Saranno proprio i contratti a determinare l'allineamento del giocatore?
KH: La World Tendency è stata eliminata. Per quanto non si possa entrare nel dettaglio, posso dire che sì, saranno i giuramenti, o contratti, a determinare gli aspetti "role play" del gioco. Non si tratta di una cosa che ne ricalchi le meccaniche ma sì, funzionerà in modo simile alla World Tendency.

PG: Può illustrare il funzionamento della magia?
KH: Al momento tutto ciò che abbiamo mostrato sono poche magie d'attacco, come la sfera di fuoco, e altre magie come quelle di trasformazione, in grado di mimetizzare il giocatore trasformandolo in un oggetto o donandogli una pelle di metallo. Facendo un paragone con ***Demon's Souls***, abbiamo quasi raddoppiato il numero di magie, e con esso abbiamo accresciuto anche la varietà.

PG: Torneranno le scelte relative ai personaggi secondari, come Ostrava in *Demon's Souls*?
KH: Sicuramente sì, visto che si trattava di un elemento altamente caratterizzante del gioco. Ci sarà molta interazione con gli NPC, e in base al proprio comportamento si verificheranno conseguenze diverse nel corso del gioco.



PG: Diceva che il numero di magie è raddoppiato: e riguardo l'ampiezza del gioco?
KH: Sì, relativamente ai singoli elementi, sì. Abbiamo quasi raddoppiato armi, oggetti, armature… tutto. C'è più varietà, e di conseguenza ci sono più modi in cui il ciascuno può "giocare di ruolo". In termini puramente di gioco, non si arriva al doppio ma c'è stato un notevole incremento anche lì.



■ I boss non sono i soli ad aver guadagnato in mobilità. Fortunatamente, potrai scalciare i nemici più intraprendenti giù dalle scale.



■ Il level design del gioco sembra spesso essere ispirato dal principio "falli gioire per un secondo, poi uccidili". Occhi aperti, sempre.



■ Sembra che le armi potranno essere arricchite da effetti magici, e recare in dote al giocatore che le impugna la possibilità di scagliare, ad esempio, delle fireball…

» tanto in tanto, persino qualche rasserenante passaggio nel verde degli alberi. I singoli scenari, peraltro, sono tutti parte di una singola, enorme ambientazione esplorabile senza alcun caricamento: guardando da una collina, vedrai in lontananza paludi o fortificazioni sapendo che prima o poi toccherà attraversarle. Inalterato lo stile inimitabile del design dei nemici, che reinterpreta con la sensibilità giapponese personaggi cardine del fantasy occidentale. I risultati sono da brivido, come testimonia l'incontro con un Mimic, ovvero una creatura che si mimetizza come un appetitoso scrigno da "lootare". Dopo averlo aperto, una lingua serpentina guizza fuori, e tira il cavaliere dentro per divorarlo. Dopo essersi divincolato, il cavaliere riordina le idee per un secondo. Pessima idea. In un momento al tempo stesso inquietante e surreale, lo scrigno si alza su sproporzionati arti scheletrici, e tira fuori braccine rachitiche. Per un secondo interminabile, il cavaliere rimane impietrito davanti a un "coso" indefinibile che sfiora il soffitto della segreta ed è intenzionato, manco a dirlo, a mangiarlo. Da brividi.

FRATELLI IN ARMI

Ancora una volta ogni scontro, dalla battaglia campale contro un colosso di metallo alla rissa contro un gruppo di uomini serpente, andrà affrontato con la coscienza che è questione di vita o di morte. Per sopravvivere dovrai calcolare ogni mossa, ogni schivata, con la massima attenzione, secondo i dogmi dello "Strategic Swordplay" illustrato da Hirono. Questo è tanto più vero perchè i nemici, stavolta, non staranno buoni buoni a prendere Soul Arrow nella schiena. Come dimostrato da un enorme minotauro



■ Gli scenari sono molto più vari rispetto a *Demon's Souls*, e includono un numero maggiore di aree all'aperto. Anche il loro sviluppo in verticale sarà più pronunciato.



L'art director Makoto Sato ha fatto un lavoro eccellente: persino mostri classici come draghi, chimere e cavalieri fantasma hanno un tocco personale che li rende originali e spaventosi.

che, irritato da una fireball sul cranio, ha rincorso il protagonista per lo scenario con caparbietà a dir poco diabolica. In situazioni come queste, l'asso nella manica sarà rappresentato dalla collaborazione degli altri giocatori, ma tieni sempre gli occhi aperti: il tuo compagno d'armi potrebbe aver ricevuto la missione di piantarti un coltello nella schiena per sottrarti l'anello magico appena trovato. Non molto cavalleresco, ma sicuramente intrigante...

APRITE IL FUOCO

Grande importanza verrà rivestita dai fuochi da campo, che faranno le veci del Nexus del primo capitolo. Oltre a fungere da hub per le funzionalità online e da save point, questi permetteranno ai giocatori di riempire le loro fiaschette di ES, sorta di mana che sostituisce le vecchie erbe curative. Secondo modalità non ancora precisate, un giocatore connesso online potrà creare un fuoco da campo per i suoi "compagni di avventura", affinchè abbiamo un attimo di tregua dalle battaglie che li attendono. Che *Dark Souls* abbia già tanto da dire a distanza di mesi dall'uscita è un indizio significativo dello spessore del titolo. Le qualità di *Demon's Souls* sono ancora tutte lì, e altro è stato aggiunto, con un lavoro attento e appassionato. Considerando come i nuovi elementi di gioco siano tutti da chiarire, il titolo ha un potenziale mostruoso, che non vediamo l'ora di scoprire nei prossimi mesi.

Domande senza risposta

SI POTRÀ USARE LA MAGIA FUORI DAI COMBATTIMENTI, AD ESEMPIO PER INTERAGIRE CON LO SCENARIO AL FINE DI ESPLORARLO?
Hirono non è sceso nel dettaglio, limitandosi a rispondere che "tra le magie ce ne saranno diverse utili al di fuori delle battaglie".

IN COSA CONSISTE LA MECCANICA DEL "CONTRATTO" O "GIURAMENTO DI ALLEANZA"?
Sappiamo solo che funzionerà in modo simile alla World Tendency. Secondo Hirono, guardando con attenzione il trailer vi si possono trovare abbastanza indizi da arrivare più o meno al funzionamento di questa meccanica, e al modo in cui ciascuno interagirà con gli altri giocatori.

SI È ACCENNATO ALLA POSSIBILITÀ PER IL PROTAGONISTA DI DIVENTARE UNO ZOMBIE O UN MOSTRO SE LA SUA SANITÀ MENTALE SI DOVESSE DETERIORARE. IN CHE SENSO?
Qui la faccenda si fa davvero fumosa. Miyazaki ha parlato di questo aspetto come di uno dei temi di fondo del gioco, ovvero l'impossibilità di sconfiggere la morte. Come tutto questo andrà a influire sul gioco risulta davvero difficile da immaginare...

IL SISTEMA DI POTENZIAMENTO DELLE ARMI VERRÀ MODIFICATO PER RENDERLO PIÙ CHIARO?
Non abbiamo avuto esplicite conferme in proposito, ma il fatto che Miyazaki abbia in diverse occasioni precisato come la vaghezza di questo aspetto fosse secondo lui il più grosso limite di *Demon's Souls* è significativo. Francamente ringrazieremmo già il cielo se venissero sterminati i dannati gechi di cristallo...



Riposandoti attorno a un fuoco da campo potrai riempire la tua fiaschetta di ES. Le implicazioni dell'assenza delle erbe curative non sono state del tutto chiarite.



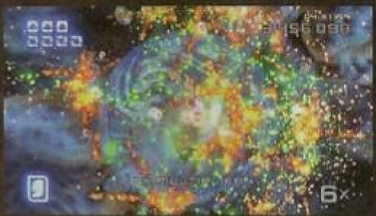
Nel corso delle interviste ci sono stati mostrati numerosissimi mid-boss, come questi giganti, che lanciano macigni dalla sommità di un forte in rovina.

Attenzione: Hardcore inside

Nel panorama attuale, in cui il livello di difficoltà medio si abbassa sempre più e i tutorial vanno via via dilagando da pochi minuti iniziali a svariate ore (vedi *Final Fantasy XIII*), i titoli che condividono con *Demon's Souls* la filosofia di base si contano sulle dita di una mano. Non è questione di difficoltà, ma di mostrare il vero volto del gioco solo a chi è disposto a mettersi alla prova e ad accettare la sfida. Ecco i titoli da cercare.



NINJA GAIDEN SIGMA 2 La sua filosofia è ben riassunta in una frase sferzante di Tomonobu Itagaki: "in *Devil May Cry*, i nemici sono lì per farsi uccidere. In *Ninja Gaiden*, sono lì per uccidere te".



SUPER STARDUST HD Il re incontrastato dello sparacchino lisergico-punteggistico. Padroneggiato il suo peculiare sistema di gioco, l'azione cambia completamente volto.



BLAZBLUE: CS A differenza del più accessibile *Street Fighter IV*, *Blazblue* mostra il suo vero volto solo ai pochi in grado di entrare in sintonia con le sue profonde e complesse meccaniche.

NAMCO BANDAI **SALE DI LIVELLO** E PRESENTA I GIOCHI IN ARRIVO...

BANDAI NAMCO Games

Level Up Dubai 2011



Ace Combat Assault Horizon



Dragon Ball Project AGE 2011



Ridge Racer Unbounded



Inversion





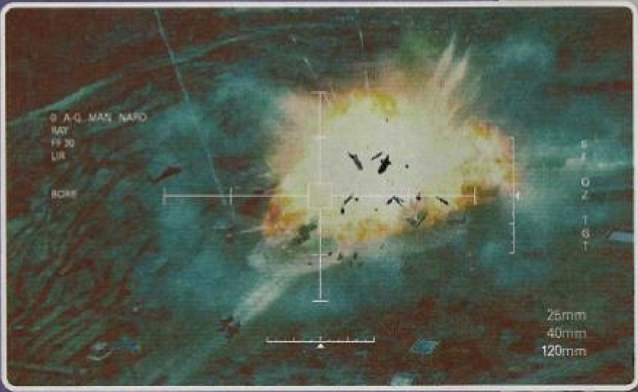
Dobbiamo ammetterlo: in un posto incredibile come il resort Madinat Jumeirah, in cui Namco Bandai ha organizzato la presentazione della sua line up autunno-inverno, non è stato facile pensare sui giochi. Con uno sforzo sovrumano di concentrazione, e facendo appello a ogni oncia di senso del dovere, abbiamo dribblato spiagge e parchi acquatici a disposizione degli ospiti e ci siamo lanciati in una tre giorni di presentazioni, interviste e prove dirette che hanno abbracciato ogni genere di titolo, dallo sparatutto al gioco di corse, dal picchiaduro all'action game, fino al GdR. Della maggior parte dei titoli leggerai nelle prossime pagine, mentre del "piatto forte" dell'evento, lo splendido *Dark Souls*, puoi scoprire tutto nel reportage a pagina 16.











Le battaglie del gioco si svolgono non più in scenari inventati, ma in luoghi reali come l'Africa, la Russia o la stessa Dubai.



Addio nuvolette di fumo e scontri a distanza: il nuovo *Ace Combat* sembra aver trovato il modo di rendere le schermaglie aeree in maniera credibile e spettacolare.

PS3 | NAMCO BANDAI | SIMULAZIONE/SPARATUTTO | 14 OTTOBRE



» Gli aerei Namco tornano a volare

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

Dopo un lungo periodo di silenzio, la serie di simulatori di volo arcade più decorata su console torna con un titolo promettentissimo.



Nel 2015, una ribellione in Africa costringe le Nazioni Unite a inviare la task force del 108° Squadrone, comandato dal Colonnello Bishop. Durante la missione, però, una squadra viene investita da una misteriosa luce abbagliante... Tra la concorrenza, da *HAWX* a *IL-2 Sturmovik*, e la perdita degli stimoli creativi del team di sviluppo, *Ace Combat* sembrava destinato al dimenticatoio. Negli ultimi mesi, però, Namco ha riportato la serie al centro della sua line up con un titolo che punta a essere il trampolino di lancio per la conquista di nuovo pubblico. L'approccio è iper-realistico, e si riflette nella scelta di abbandonare improbabili scenari fittizi per mettere in scena il gioco in luoghi come Dubai, la Russia, o le zone più irrequiete dell'Africa. Questa scelta si riflette nella giocabilità, con l'implementazione del sistema Close Range Assault: in pratica, posizionandosi in coda a un nemico e attivando questa modalità, il gioco "bloccherà" le posizioni dei due aerei, garantendo al giocatore una sorta di "cruise control". L'aereo nemico non esplode in una fiammata: viene squartato spandendo metallo contorto, olio e quant'altro in giro. Quanto detto, peraltro, si applica anche ai bombardamenti a terra (la modalità "airstrike mode"): il gioco prende il comando di alcuni parametri di volo, lasciandoti libero di concentrarti sulla distruzione. Il gioco si fa apprezzare per la qualità della ricostruzione degli scenari, basata, oltre che su foto satellitari delle quali il team vanta la precisione, su un generoso uso di poligoni per le strutture. Le missioni a bordo dei jet si alterneranno ad altre in cui sarai ai comandi delle bocche da fuoco di un bombardiere, e a una varietà di missioni che ti vedrà a bordo di elicotteri da guerra come il classico Apache. ○



Gli scenari ci sono parsi molto più realistici e, da vicino, meno piatti e più dettagliati rispetto alla media dei titoli del genere.



Il temibile Markov, detto "lo squalo" per la decorazione frontale del suo caccia, sarà il tuo principale avversario nel nuovo capitolo di *Ace Combat*.

PS3 | NAMCO BANDAI | PICCHIADURO | 2012

SoulCalibur V

Hisaharu Tago, Producer del Project Soul, sul sistema di combattimento e molto altro...

PlayGeneration: Nel corso della presentazione, ha menzionato che la sua intenzione è di rendere il sistema di combattimento più "veloce e accessibile". I nostri lettori, e in generale i fan dei picchiaduro, hanno preso la cosa come se avesse detto "questo gioco non è per voi". Vuole articolare l'affermazione spiegando se, e in che modo, si tratterà di un vero *SoulCalibur*?

Hisaharu Tago: Beh, il progetto di un nuovo *SoulCalibur* è nato dai fan e per i fan. Per questo abbiamo rimesso insieme il team Project Soul. Partendo da questa premessa, non dimenticheremo certo i fan del genere buttando via tutto quanto costituisce il cuore di *SoulCalibur*. Questo non accadrà. Lo stile doveva essere più veloce per un semplice motivo: la velocità è diventata una delle caratteristiche fondanti del genere. Se si vanno a vedere tutti quanti i picchiaduro usciti dopo *SoulCalibur IV*, si noterà che sono tutti più veloci, e il titolo cui stiamo lavorando deve necessariamente essere all'altezza degli standard attuali. Questo però non vuol dire che abbiamo intenzione di buttare via tutto quanto rende la serie speciale. Sappiamo che i fan sono molto legati al sistema di combattimento della serie, e non li tradiremo.

PG: Sappiamo che la risposta diplomatica sarebbe quella di dire "sono tutti altrettanto importanti", ma se dovesse indicare quale dei capitoli recenti della saga rappresenterà la direzione verso cui vi muoverete, in termini di sistema di combattimento, cosa direbbe?

HT: Esiste un "cuore" del sistema di gioco che è rimasto invariato in tutti i capitoli, da *Soul Edge* in poi. Su di esso si sono andati a stratificare cambiamenti su cambiamenti, e quello che stiamo facendo al momento è sottoporre questa montagna di roba a un attento esame, valutando cosa deve rimanere e cosa verrà cassato anche in base alle preferenze di giocatori.

PG: All'interno dell'evoluzione della serie, che posto avrà la modalità Storia? In titoli come il recente *Mortal Kombat* riveste un ruolo molto importante.

HT: [...] La serie è sempre stata molto attenta a questo aspetto, e ha sempre offerto un ricco background narrativo con personaggi dalla storia molto articolata. [...] In *SoulCalibur V* vorremmo potenziare questo aspetto, dato che i giocatori vorranno sapere di più delle vicende dei nuovi personaggi. Il protagonista, come annunciato, sarà Patroclos, e sarà il perno di una storia che coinvolgerà tutti gli altri personaggi della serie. [...]

PG: Sarà anche possibile modificare i personaggi storici, oltre che quelli originali?

HT: Sì, potrebbe esserci la possibilità di personalizzare alcuni aspetti dei personaggi principali, ma non quanto i personaggi creati da zero.





Affidato al team finlandese Bugbear, *Unbounded* ci è apparso da subito diverso dai precedenti *Ridge Racer*.

PS3 | NAMCO BANDAI | GUIDA | 2012

Ridge Racer™ Unbounded

Riiiiiidge Racer? Non esattamente: lo spin-off targato Bugbear segna una rottura nettissima con il passato della serie...

Affidato da Namco Bandai al team finlandese Bugbear, già responsabile della serie di racing game "a tutta sportellata" *Flatout*, il prossimo *Ridge Racer* sarà ambientato nella città fittizia di Shatter City, un mix tra Chicago e New York, che ospita zone molto diverse tra loro, da periferie disastrate a zone commerciali. Se un tempo *Ridge Racer* era il simbolo della guida spensierata, oggi la serie è stata ampiamente superata dall'agguerrita concorrenza. E l'inedita partnership alla base di *Unbounded* porterà, da quanto abbiamo visto, a uno spin-off che con la serie ha poco in comune, al punto che il finlandese Joonas Laakso è parso in difficoltà quando gli è stato chiesto di precisare dove diavolo fosse, il *Ridge Racer* del titolo. Contrariamente a quanto ipotizzato, le meccaniche non sono free roaming, ma basate sulle classiche corse, che abbracceranno "dozzine di circuiti, in migliaia di città", secondo le dichiarazioni degli sviluppatori, probabilmente riferite all'online. Nel corso della presentazione ci è stata mostrata una delle modalità di gioco, chiamata Crash Race. Mentre apprezzavamo le somiglianze tra l'impatto grafico del gioco e lo stile di *Burnout Paradise*, Laakso ha approfittato di una curva per mostrare la bontà del motore fisico: eseguendo quello che è difficile non chiamare takedown su un avversario, questi si è schiantato contro lo scenario distruggendo un muro e spargendo detriti in giro. A questo punto, Laakso ha derapato per un paio di curve, caricando una barra "rage" e causando la comparsa, su un edificio in lontananza, di un vistoso simbolo di pericolo. Questi simboli, un po' come in *Split/Second*, possono essere usati a proprio vantaggio, accedendo a scorciatoie, o per ostacolare i concorrenti. Inoltre, ogni passaggio attraverso una zona preclusa dello scenario apre nuovi percorsi e modifica il tracciato in modi diversi.





Non mancano gli spunti presi da altri titoli di guida arcade, da *Split/Second* a *Burnout Paradise*.







INVERSION

PS3 | NAMCO BANDAI | AZIONE | 2012

Dei cattivissimi alieni hanno invaso la terra. Combattili con le loro stesse armi. Leggere attentamente le avvertenze.

Grazie a delle armi chiamate GravLink, in grado, appunto, di controllare la gravità, i cattivissimi Lutadore hanno ridotto l'umanità in schiavitù e le città in rovine fluttuanti. Sei mesi dopo il primo scontro, David Russell e Leo Delgado, due ex poliziotti, evadono da un campo di prigionia prendendo in prestito due di questi aggeggi, e si preparano a rendere il favore ai genericissimi alieni. *Inversion* non è "uno sparatutto alla *Gears of War*". È praticamente *Gears of War*, con qualche spunto preso da altri titoli e una singola "gimmick" a tentare di tenere insieme il tutto. Più che attorno alle armi, peraltro piuttosto anonime, gli scontri ruotano infatti attorno all'uso del GravLink. Premendo uno degli stick, il marchingegno può cambiare la modalità d'uso tra bassa gravità (energia blu) e alta gravità (energia rossa). Come intuibile, la prima spara bolle di energia che fanno fluttuare oggetti e nemici nel loro raggio d'impatto, mentre la seconda inchioda i nemici al suolo o causa il crollo di strutture ed edifici. Sembra interessante, ma da quanto abbiamo potuto vedere l'idea è stata male amalgamata all'azione, con usi limitati al bloccare i nemici per riempirli di piombo e all'ovvio lancio di oggetti. A vivacizzare il tutto dovrebbe pensarci la struttura dei livelli, punteggiati di anomalie gravitazionali in forma di aloni blu, e di zone in cui la gravità è completamente impazzita. Di queste ultime abbiamo avuto solo un assaggio sul finire della demo, e sembrano essere una variazione sul tema delle fasi a gravità zero dell'ultimo *Dead Space*, ma da quanto visto i cambi di piano avvengono sempre e solo lungo percorsi prestabiliti. Precisando che a livello tecnico *Inversion* non è affatto male, la nostra prima impressione non può dirsi particolarmente positiva. Certo, il gioco è atteso solo per febbraio 2012, e c'è tempo per affinare il tutto...





Il Gravlink è il fulcro delle meccaniche del gioco. Usalo per far fluttuare gli oggetti, renderli più pesanti, e... um, e basta.





L'impostazione generale del gioco ricorda molto *Gears of War*. Gli alieni ricordano molto quelli di *Gears of War*. Uhm...

...e inoltre

» TALES OF GRACES F

PS3 | NAMCO BANDAI | GDR | DA DEFINIRE

Dopo una attesa sembrata eterna, finalmente un titolo della serie *Tales of* arriva in Occidente su PS3. Si tratta di *Tales of Graces F*, del quale abbiamo apprezzato il sistema di combattimento (vicino a quello di *Tales of Vesperia*) e la storia, che arricchisce quella della versione Wii del gioco con nuovi personaggi ed eventi.



» NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA IMPACT

PS3 | NAMCO BANDAI | AZIONE | SETTEMBRE

Delusione totale per l'annuncio legato a Naruto, relativo a un nuovo titolo PSP. Cyberconnect2 sembra essersi ispirata a *Dynasty Warriors*, con tutto quanto ne consegue in termini di varietà e profondità dell'azione. A spezzare le battaglie contro orde di ninja-cloni saranno solo gli scontri con i boss, simili a quelli di *Ultimate Ninja Storm 2*.



» DRAGON BALL PROJECT AGE 2011

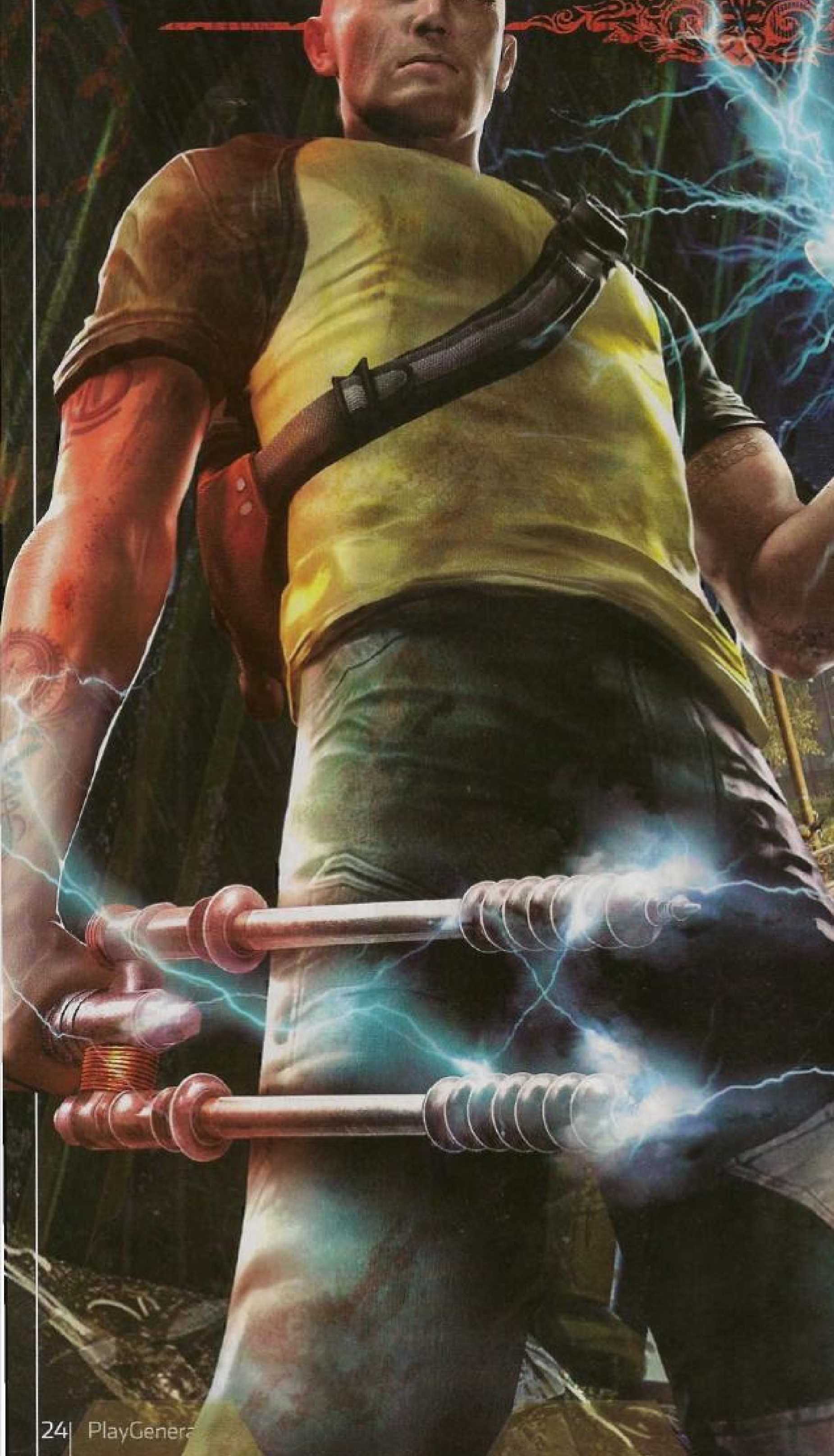
PS3 | NAMCO BANDAI | PICCHIADURO | AUTUNNO

Nel corso dell'evento è stato annunciato un nuovo picchiaduro dedicato a Goku & Co. Contrariamente a quanto ipotizzato in un primo momento, non si tratta della conversione del coin-op in uscita in Giappone, ma di un titolo nuovo, che punta molto sulla distruttibilità degli scenari e su un sistema di controllo rinnovato, vicino a quello della serie *Tenkaichi*.



SUPEREROE O CRIMINALE: A TE LA SCELTA

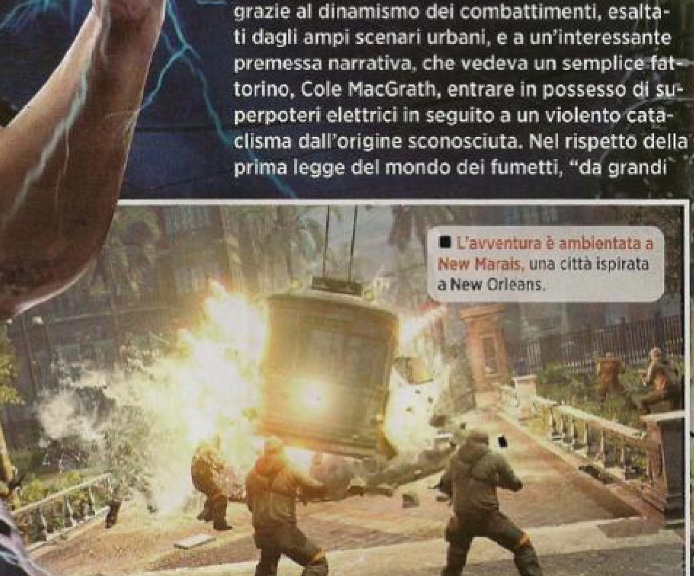
inFAMOUS 2



Cole MacGrath, il supereroe combattuto tra il bene e il male, torna protagonista di una nuova, elettrizzante avventura.

PS3 | SONY | AZIONE/AVVENTURA | DISPONIBILE

Sviluppato dagli stessi autori di *Sly Raccoon*, *inFamous* è stata una delle più belle sorprese del 2009. Un successo ottenuto grazie al dinamismo dei combattimenti, esaltati dagli ampi scenari urbani, e a un'interessante premessa narrativa, che vedeva un semplice fattorino, Cole MacGrath, entrare in possesso di superpoteri elettrici in seguito a un violento cataclisma dall'origine sconosciuta. Nel rispetto della prima legge del mondo dei fumetti, "da grandi



L'avventura è ambientata a New Marais, una città ispirata a New Orleans.



LI ABBIAMO INCONTRATI!

Abbiamo avuto modo di provare *inFamous 2* in compagnia di alcuni dei pezzi grossi di Sucker Punch, lo studio di Seattle responsabile del gioco. Abbiamo scambiato quattro chiacchiere con Nate Fox, direttore creativo, e Ken Schramm, responsabile delle pubbliche relazioni, qui ritratto insieme al nostro prode inviato.



■ *inFamous 2* è un'avventura ricca d'azione; il pèrotagonista è ancora una volta Cole MacGrath. La storia porta avanti gli eventi narrati nel primo.

poteri derivano grandi responsabilità", il giocatore aveva la facoltà di scegliere se mettersi al servizio della popolazione o se cedere alla sete di potere e distruzione.
A distanza di due anni dall'uscita del primo episodio, Sucker Punch è chiamata a bissare il successo ottenuto, tentando al contempo di correggere i peccati di gioventù di *inFamous*, come la ripetitività dei nemici, gli scontri con i boss tutt'altro che memorabili e la lentezza degli spostamenti all'interno della città, che si risolveva solo dopo aver sbloccato determinati poteri. Problemi ben noti agli sviluppatori di Seattle, che hanno lavorato duramente per rimediare agli stessi e confezionare un seguito di primissimo piano.

Il giorno della Bestia

Il prologo di *inFamous 2* si riallaccia al sorprendente finale del prequel, e mette Cole a confronto con la Bestia, una creatura di devastante potenza che solo il superfattorino è in grado di fermare. In realtà, la spettacolare sequenza iniziale del gioco, degna dei migliori incipit di *God of War*, segna la disfatta del protagonista. L'eroe è costretto a riparare verso la città di New Marais, dove si nasconde il segreto che gli permetterà di accrescere i propri poteri e combattere alla pari contro la sua nemesi.
Come accadeva già a Empire City, potrai aggirarti per gli scenari liberamente, sbloccando in successione le tre aree principali della città. New Marais, tuttavia, offre una varietà di ambienti decisamente maggiore rispetto alla monotona Empi- »







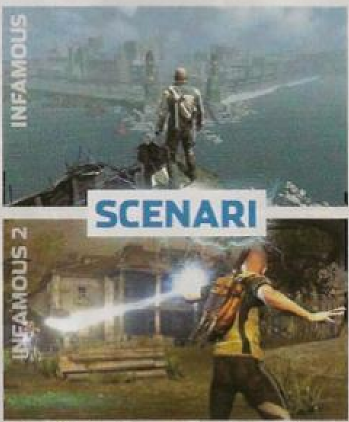
■ Cole possiede superpoteri derivanti dall'elettricità. Alcuni erano già presenti nel prequel, ma non mancheranno novità e sorprese.

UNA NETTA EVOLUZIONE

Nonostante il successo di pubblico e di vendite, il primo inFamous non era esente da difetti, puntualmente migliorati da Sucker Punch in questo seguito.



■ Alcuni superpoteri particolarmente utili erano disponibili solo nelle fasi avanzate del gioco, rendendo gli spostamenti all'interno della città lenti e macchinosi. Ora disponi fin dal principio della possibilità di planare e scivolare sui cavi elettrici. Dal punto di vista delle abilità speciali, *inFamous 2* è molto più vario del suo predecessore.



■ La città del primo episodio, Empire City, mancava di atmosfera e di varietà. Nulla a che vedere con New Marais, ispirata a New Orleans, che sfoggia un'identità unica e un notevole numero di ambientazioni ben differenziate tra loro.



■ Graficamente, il primo *inFamous* era gradevole, quantomeno se rapportato al livello dei giochi di allora. Il seguito lo supera nettamente grazie a una messa in scena sontuosa, con più nemici su schermo, scenari interattivi e modelli maggiormente dettagliati.



Nix è una delle due coprotagoniste. Possiede poteri legati al fuoco, che otterrai alleandoti con lei.



Affronterai boss finali giganteschi, un elemento trascurato nel primo episodio.



La varietà dei nemici è maggiore rispetto al passato, tra miliziani, mutanti, soldati di ghiaccio...





La scelta tra il bene e il male, oltre a modificare i poteri a disposizione, avrà importanti ripercussioni sullo sviluppo narrativo.

re City. Visiterai il quartiere di Ville Cochon (dove risiedono i cittadini più agiati e abbondano i locali per adulti), Ascension Parish (i pericolosi bassifondi), le piantagioni (una regione paludosa popolata da mostri mutanti), il cimitero di St. Charles e tanti altri scorci non meno affascinanti. La città è ispirata a New Orleans, con cui condivide un'atmosfera magnetica, fatta di commistioni di culture diverse, magia e mistero. Gli scenari garantiscono una maggiore interazione, con interessanti ripercussioni sui combattimenti, come la possibilità di eliminare interi gruppi di nemici seppellendoli sotto porzioni di edifici.

Una città sprofondata nel caos

Appena giunto a New Marais, l'accoglienza non sarà delle migliori. La città è sprofondata nel caos e l'unica autorità rimasta è quella di una milizia privata che controlla le strade con la forza. Il loro leader, il magnate Joseph Bertrand, ha dato ordine di eliminare chiunque sia sospettato di essere un mutante, e Cole non può che essere il primo della lista. Fortunatamente potrai contare sull'appoggio del tuo vecchio amico Zeke, cui si aggiungeranno due nuove conoscenze, Kuo e Nix. La prima può controllare il ghiaccio e rappresenta la "coscienza eroica" di Cole. La seconda, decisamente più ribelle, intende sfruttare i suoi poteri legati al fuoco per vendicarsi di Bertrand, anche a costo di sacrificare i civili. Più volte, nel corso della storia, potrai scegliere se adottare i metodi etici di Kuo o quelli meno ortodossi di Nix, e decidere con quale delle due coprotagoniste fondere i tuoi poteri. Il sistema di karma ripropone la struttura introdotta nel primo episodio: adottando una condotta eroica o malvagia accumulerai punti esperienza per il rispettivo orientamento morale, sbloccando nuovi poteri. La scelta avrà precise conseguenze sul tuo stile di combattimento, poiché l'ottenimento di alcuni poteri preclude la pos-

EDIZIONI SPECIALI

Nei piani di Sony, il lancio di *inFamous 2* riveste un ruolo di grande importanza strategica. Per questo sarà accompagnato da iniziative speciali degne delle più importanti saghe dell'azienda, come *God of War* o *Killzone*. Potrai scegliere tra un bundle con la console, due diverse edizioni speciali (una con copertina in 3D lenticolare) o una confezione che include un Dual Shock 3 personalizzato.



Il bundle con la console. Sony è convinta che il gioco possa fare da traino alle vendite di PlayStation 3, motivo per cui lancerà questo pack dedicato a *inFamous 2*.



L'Edizione speciale offre una spettacolare copertina lenticolare e alcuni contenuti scaricabili (skin aggiuntive per Cole, un potere speciale e una versione dorata dell'Amplificatore).



L'Edizione eroica include una statuetta di Cole, una borsa a tracolla, un albo a fumetti, la colonna sonora del gioco e interessanti contenuti scaricabili (tra cui alcune skin per il protagonista). Costerà circa 130 euro.





Sei disposto a semplificarti la vita facendo esplodere uno stabilimento occupato sia da nemici che da civili? L'esito della scelta ti renderà un eroe o un criminale, e influirà sui poteri a tua disposizione.



Kuo è l'altra coprotagonista. Seguendo i suoi consigli, potrai accedere ai suoi superpoteri di ghiaccio.



sibilità di sbloccare il corrispettivo attacco di orientamento karmico opposto. Il gioco dovrebbe includere diversi finali, legati alle scelte compiute e alle alleanze stipulate. Un deciso passo in avanti rispetto al finale unico, ma vissuto da due punti di vista differenti, del primo capitolo. Molte novità riguardano i superpoteri. A inizio avventura disporrai di buona parte delle abilità ottenute *in inFamous*. "Non avrebbe avuto senso dover riapprendere poteri di cui Cole era già entrato in possesso nel primo episodio", spiegano gli sviluppatori. È molto probabile, pertanto, che fin dal principio sarà possibile scivolare sui cavi dell'alta tensione e sfruttare le spinte statiche per planare da un tetto all'altro, due abilità fondamentali per velocizzare gli spostamenti all'interno della città.

Superpoteri in evoluzione

Avrai a disposizione un totale di sette gruppi di abilità e superpoteri, ognuno dotato di tre livelli di potenziamento. Ciascuno, inoltre, presenta una variante eroica e una malvagia, spesso reciprocamente esclusive. I più spettacolari sono l'impulso cinetico, che permette di scagliare auto e oggetti contro i nemici, e il vortice ionico, che genera un micidiale tornado elettrificato. Tra tutti spicca l'Amplificatore, un'arma da mischia creata da Zeke che convoglia i tuoi poteri elettrici all'interno di rapidi fendenti e brutali colpi di grazia. Ma tutto questo non è nulla se confrontato al numero e alla pericolosità dei nemici contro cui dovrai combattere. I soldati della milizia, i mostri delle paludi e i giganteschi boss finali metteranno a dura prova i tuoi superpoteri. E su tutto incombe la minacciosa presenza della Bestia, che scandisce gli eventi del gioco con la sua lenta ma inarrestabile marcia verso New Marais. Altrettanto sorprendente è il comparto grafico. Cole combatte, si arrampica e scaglia automobili contro i nemici con grande fluidità. Lo schermo è continuamente invaso da esplosioni, civili che fuggono terrorizzati e orde di nemici che confluiscono da ogni direzione. La messa in scena è »



Disporrai di una nuova arma, l'Amplificatore, utile negli scontri corpo a corpo.



L'obiettivo di Cole è diventare abbastanza potente da poter combattere alla pari contro una devastante creatura, la Bestia.



EROE O CRIMINALE?

Come avveniva nel predecessore, le tue azioni determineranno se il tuo karma sarà positivo o negativo. La tua condotta morale influenzerà l'epilogo dell'avventura.

La condotta che deciderai di seguire determinerà i poteri cui potrai accedere, a discapito di altri. Il tuo orientamento karmico sarà legato anche alle alleanze con gli altri personaggi.



Il gioco includerà due finali differenti, legati all'orientamento karmico di Cole.





Graficamente *inFamous 2* è una sorpresa. Le sequenze narrative in stile fumettistico si integrano perfettamente con lo stile del gioco

Il comparto grafico è impressionante, con nemici enormi e un'infinità di personaggi ed elementi su schermo.

» sontuosa e dona ai combattimenti una notevole potenza visiva. Gli scenari e i personaggi sono modellati con gusto e cura per il dettaglio, e rappresentano un significativo passo in avanti rispetto al prequel, che da questo punto di vista appariva un po' insipido (peccato, ancora una volta, per l'inversione di rotta sul design di Cole...). Oltre alla trama, alla libertà nello sviluppo del protagonista e alla realizzazione tecnica sorprendente, c'è ancora un altro motivo per attendere con trepidazione *inFamous 2*. Si tratta dell'editor di missioni. Potrai creare sequenze di combattimento puro, missioni di scorta o di assassinio, o virare su meccaniche del tutto differenti, come le gare contro il tempo, le corse a ostacoli e il tiro al bersaglio. Per realizzarle potrai agire su un'infinità di parametri, che spaziano dalla classica scelta dello scenario a elementi centrali della creazione di un videogioco, come la programmazione del comportamento di nemici o alleati, la disposizione dei punti di controllo e la scelta dei poteri da utilizzare.

Gioca, crea e condividi

Proprio come in *LittleBigPlanet*, potrai non solo creare nuove missioni, ma anche condividerle con la comunità, caricandole online a beneficio degli altri utenti (gli sviluppatori hanno mostrato un livello ispirato a *Space Invaders* che promette faville). Proprio come in un social network, le creazioni potranno essere votate, commentate e aggiunte alla propria coda di gioco, e compariranno direttamente sulla mappa di New Marais, affiancando le missioni secondarie di Sucker Punch stessa. Se finora Cole poteva essere considerato un eroe di secondo piano nell'universo Sony, dominato dalle ingombranti figure di Kratos e Nathan Drake, *inFamous 2* sembra possedere il giusto grado di innovazione e spettacolarità per consegnare il fattorino di Sucker Punch all'Olimpo dei videogiochi. ○



Torna il caro vecchio Zeke, amico e alleato di Cole già ai tempi di Empire City.



Usando l'Amplificatore è possibile sferrare colpi di grazia premendo il tasto ▲.





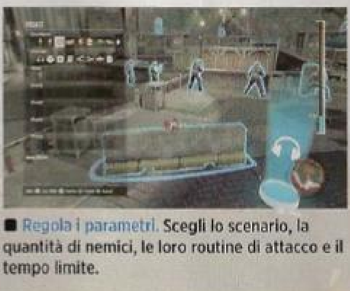


DIVERTIMENTO INFINITO CON L'EDITOR DI MISSIONI

Prendendo ispirazione da *LittleBig Planet*, *inFamous 2* offrirà un editor di livelli con cui creare diverse tipologie di missioni (assassinio, assalto, sopravvivenza, platform, gare contro il tempo, per dirne alcune) sfruttando un'interfaccia potente e flessibile. Le tue creazioni potranno essere condivise con la comunità attraverso un portale che permette di votare, commentare e segnalare i livelli.



Scegli il tipo di missione. Molte ripropongono meccaniche piuttosto classiche, ma non mancano divagazioni come questo omaggio a *Space Invaders*.



Regola i parametri. Scegli lo scenario, la quantità di nemici, le loro routine di attacco e il tempo limite.



Condividi le creazioni. Vota e scarica le migliori missioni della comunità e carica online le tue. Questo rende *inFamous 2* pressoché infinito.

UNISCITI AI PIÙ POTENTI **EROI** DI PS3

SUPER EROI IN AZIONE



Gli amanti degli eroi in calzamaglia avranno molto da giocare quest'anno su PS3. Sono numerosi i titoli dedicati ai supereroi in arrivo sulla console Sony, ispirati sia a personaggi noti, sia a nuovi giustizieri. Questi sono i più attesi...



Peter Parker e Miguel O'Hara uniranno le loro forze per sconfiggere un nemico comune che li minaccia sia nel passato che nel futuro.





Molti personaggi e supercriminali del mondo dell'Uomo-Ragno, alcuni poco conosciuti dal grande pubblico, sono stati introdotti nel gioco.

PS3 | ACTIVISION | AZIONE | AUTUNNO 2011

SPIDER-MAN
EDGE OF TIME

Dopo le dimensioni parallele di *Shattered Dimensions*, Beenox ha creato una nuova avventura per Spidey sviluppata su differenti fasi temporali.



Dopo il discreto successo di *Spider-Man: Shattered Dimensions*, Activision ha confermato la sua fiducia a Beenox per la realizzazione di un nuovo gioco d'azione dedicato al Tessiragnatele. Per l'occasione, il team canadese si è avvalso della collaborazione di Peter David, creatore del fumetto "Spider-Man 2099", oltre che di diverse storie dell'Umo Ragno classico. Ed è proprio unendo questi due universi che nasce la trama di *Spider-Man: Edge of Time*, incentrata sul tentativo di Miguel O'Hara, l'Uomo-Ragno del 2099, di salvare Peter Parker da una catastrofe futura che ne provocherebbe la morte. Nel gioco potrai controllare entrambi i personaggi nelle rispettive fasi temporali, e le azioni di Peter Parker influenzeranno quelle della sua controparte futura. Ad esempio, distruggendo il prototipo di un robot nel passato eviterai a Miguel di doverlo affrontare nel 2099. Oltre a diversi "enigmi temporali", *Edge of Time* conterrà eventi speciali inseriti per spezzare la routine di gioco, quali una caduta libera nel vuoto dove dovrai esibirti in una serie di schivate per evitare di scontrarti contro degli ostacoli. Per differenziare ulteriormente lo stile di gioco, i due presenteranno differenti modi di affrontare gli avversari. Mentre Peter Parker si avvarrà principalmente dei suoi poteri, Miguel O'Hara userà la sua agilità e i suoi gadget tecnologici, inclusa la possibilità di generare ologrammi. Non mancheranno, ovviamente, numerosi riferimenti ai fumetti da cui proviene il gioco, oltre a contenuti extra che faranno la gioia dei fan del Tessiragnatele.



La meccanica di gioco alternerà fasi d'azione, risoluzione di enigmi e varie sequenze speciali.

IL SUO POTERE PRINCIPALE

La meccanica in stile "Ritorno al futuro" potrebbe portare a risultati interessanti. Inoltre, la firma di Peter David sulla sceneggiatura assicura una trama fedele ai fumetti cui si ispira.

LA SUA "KRYPTONITE"

Le soluzioni del gioco hanno tutta l'aria di essere state già viste in molti altri titoli d'azione. I giocatori più navigati potrebbero trovarlo noioso.



Batman ritorna con una magistrale miscela di generi e un superbo aggiornamento grafico.



Batman potrà controllare la sua planata, lasciarsi cadere in picchiata, riprendere quota con il suo rampino e afferrare i nemici in volo.

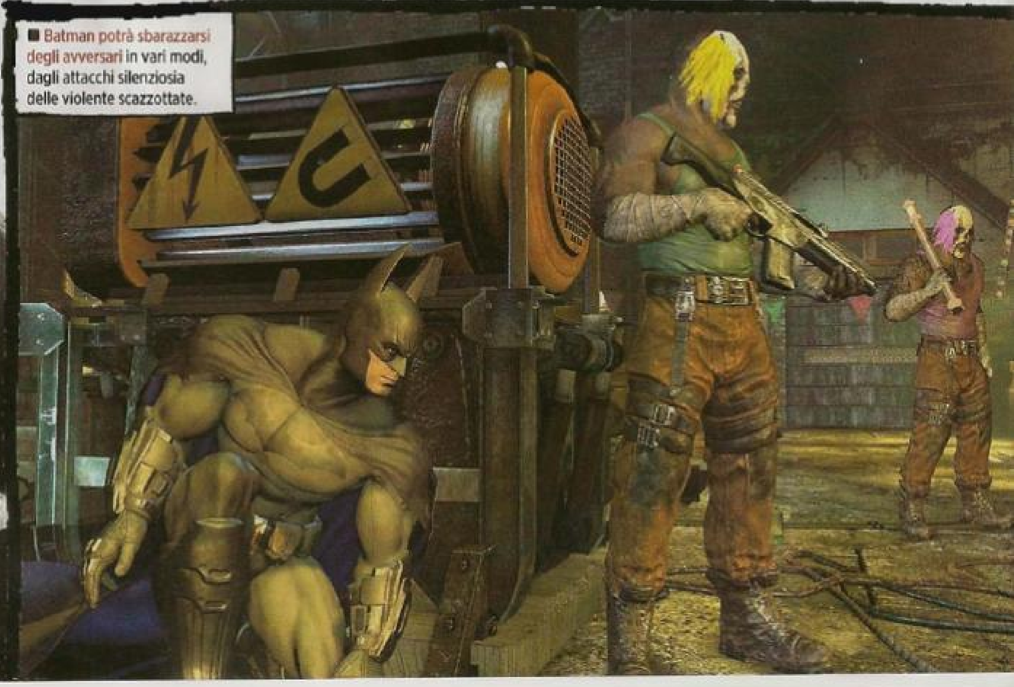


BATMAN ARKHAM CITY

PS3 | WARNER | AVVENTURA | 21 OTTOBRE

Dopo il successo di *Arkham Asylum*, considerato il miglior gioco supereroistico per console, Batman si prepara per un'avventura ancora più emozionante...

Sventati i piani del Joker in *Arkham Asylum*, Batman deve affrontare un pericolo ancora maggiore. Quincy Sharp, il responsabile del manicomio di Arkham, si è attribuito il merito della repressione della rivolta scatenata dal Joker, riuscendo così a farsi eleggere sindaco della nuova Arkham City, una vasta area metropolitana in cui vengono confinati tutti gli squilibrati di Gotham. Oltre alle regole dettate da Sharp, all'interno di questa città-prigione vige la legge del più forte, amministrata dai peggiori supercriminali. Personaggi quali Joker o Due Facce, che si sono divisi la città governando ciascuna area con crudeltà e violenza. Per una ragione non ancora chiarita, probabilmente a causa di un complotto ordito dal Dottor Hugo Strange, Batman verrà imprigionato in Arkham City, dove sarà costretto a convivere con i suoi peggiori avversari. Rispetto ad *Arkham Asylum*, il suo sequel presenterà una struttura più aperta, senza tuttavia raggiungere gli estremi di titoli quali *Grand Theft Auto IV*. Non potrai esplorare senza restrizioni tutti gli scenari, ma la libertà d'azione sarà ugualmente superiore, sia per la maggiore estensione delle singole ambientazioni, sia per il maggior numero di missioni secondarie. Queste ultime si attiveranno in differenti modi, come rispondendo a chiamate dai telefoni pubblici, sullo stile dei primi *GTA*, o catturando gli sgherri dell'Enigmista.



Batman potrà sbarazzarsi degli avversari in vari modi, dagli attacchi silenziosi alle violente scazzottate.



Ogni zona della città presenta elementi ispirati ai criminali che la dominano.





Per affrontare i pericoli che lo attendono ad Arkham City, il crociato mascherato è stato dotato di nuove abilità, come poter scendere in picchiata mentre plana, usare il rampino per guadagnare quota quando vola o sfondare pareti sottili. Non mancheranno anche nuovi gadget, che contribuiranno a rendere ancora più spettacolare l'avventura. Se a questo aggiungiamo il sensibile potenziamento del motore grafico e il sistema di combattimento rinnovato, non possiamo che aspettarci un nuovo classico dei giochi d'azione supereroistici. L'unica nota negativa è l'assenza della modalità cooperativa auspicata da indiscrezioni iniziali. Batman continuerà a essere un vigilante solitario...

IL SUO POTERE PRINCIPALE

Il sistema di gioco originale è stato profondamente migliorato aggiungendo nuove abilità e gadget per Batman, più libertà di movimento, missioni extra e un maggior numero di nemici.

LA SUA "KRYPTONITE"

La qualità del suo prequel ha generato molte aspettative: gli appassionati non gli perdoneranno il minimo difetto. Dispiace per l'assenza della modalità cooperativa.





Il doppiaggio è stato realizzato in buona parte dallo stesso cast del titolo precedente, incluso Mark Hamill nel ruolo del Joker.

SUPERNOTIZIE IN BREVE

PS3 | WARNER | AZIONE | ESTATE

Green Lantern: Rise of the Manhunters

Lanterna Verde è un altro degli storici supereroi che debutterà quest'estate al cinema, accompagnato ovviamente dal relativo videogioco. Potrai controllare Hal Jordan, Sinistro e altri membri del Green Lantern Corps nella loro lotta contro i Manhunter, una malvagia organizzazione che un tempo era la polizia dello spazio. Grazie all'anello di Lanterna Verde potrai creare armi di luce solida quali mitragliatrici o pugni giganti. Nella tua battaglia contro i Manhunter potrai essere aiutato in qualsiasi momento da un amico, che sarà libero di entrare e uscire dalla tua partita.



PS3 | PHOSPHOR GAMES | AVVENTURA | DA ANNUNCIARE

Awakened

Un *GTA* supereroistico dove potrai dare sfogo a superpoteri quali la telecinesi o il controllo degli elementi atmosferici in una città liberamente esplorabile. Un'idea affascinante, peccato che *Awakened* non possa ancora contare su un distributore ufficiale, quindi il suo sviluppo stia procedendo a rilento, con il rischio che venga addirittura cancellato.



PS3 | WARNER | SPARATUTTO | DA ANNUNCIARE

Gotham City Impostors

Oltre al nuovo *F.E.A.R. 3*, Monolith Productions sta lavorando a uno sparatutto online multigiocatore ambientato nell'universo di Batman. Dalle poche informazioni diffuse, *Gotham City Impostors* sembra strizzare l'occhio a *Team Fortress 2* in quanto a umorismo e capacità di personalizzazione del giocatore. Come nel caso di altri titoli pensati per essere giocati online, il gioco verrà distribuito esclusivamente attraverso PSN.





■ *Super Soldier* sarà un gioco d'azione in cui potrai usare lo scudo di Capitan America per svariati tipi di azioni.

PS3 | SEGA | AZIONE/AVVENTURA | ESTATE



■ Piattaforme, salti, enigmi: la struttura di gioco sarà più varia rispetto ai normali giochi supereroistici.





CAPTAIN AMERICA SUPER SOLDIER

Sega ti mette nei panni di un'altra icona Marvel, storico membro dei Vendicatori.

Come nei fumetti di Capitan America, in *Super Soldier* combatterai corpo a corpo contro alcune tra le sue nemesi storiche, quali Hydra, Croce di Ferro o il Barone Von Struker. La struttura di gioco seguirà la classica formula dell'action adventure, comprendendo fasi platform (dove potrai usare lo scudo per arrampicarti sulle pareti), enigmi e soprattutto, naturalmente, numerosi combattimenti. In questi ultimi potrai sfruttare appieno l'arma principale di Cap, ovvero il suo scudo indistruttibile, che potrai usare per parare gli attacchi e colpire gli avversari, anche con lanci dalla distanza. Abilità che si combineranno con le tecniche da combattimento caratteristiche dei picchiaduro, quali prese, combo e mosse acrobatiche. La trama non seguirà la storia del film, quindi potrai giocare tranquillamente prima di vederlo. ○

IL SUO POTERE PRINCIPALE

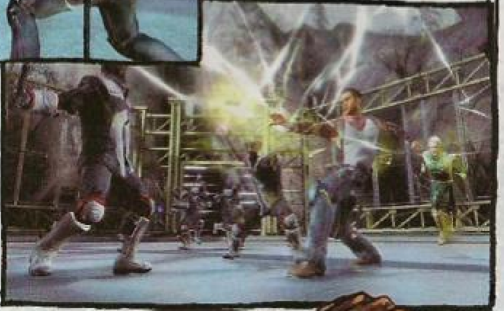
Risiederà nello scudo e nei vari modi in cui potrai usarlo, assieme a tecniche di combattimento e capacità acrobatiche. Fasi platform, enigmi e combattimenti assicurano una degna varietà di gioco.

LA SUA "KRYPTONITE"

Preoccupa la sua somiglianza strutturale con *God of War*. Inoltre, anche se non condivideranno la stessa trama, essere associato a un film potenzialmente scarso potrebbe intaccarne la popolarità.



■ Sebbene sia ambientato in un universo alternativo, saranno presenti diversi personaggi noti del mondo degli X-Men.



X-MEN DESTINY

PS3 | ACTIVISION | AZIONE/AVVENTURA | AUTUNNO

In un futuro alternativo, le cose per gli X-Men non sembrano mettersi affatto bene...



X-Men Destiny è ambientato in un futuro alternativo in cui il professor Xavier è morto e il sentimento anti-mutante ha raggiunto livelli preoccupanti. Selezionando uno fra i tre membri di un nuovo gruppo di X-Men, dovrai combattere per il futuro della popolazione mutante, consapevole che le tue decisioni influenzeranno la trama del gioco. Il tutto con la presenza di comprimari molto conosciuti tra i fan del fumetto Marvel. Un concept interessante, peccato che la realizzazione tecnica ci sia parsa deludente e che la caratterizzazione dei personaggi non sia il massimo... ○

IL SUO POTERE PRINCIPALE

La possibilità di modificare la trama a seconda delle decisioni prese nel gioco promette un buon livello di rigiocabilità, come anche la presenza di tre protagonisti dalle caratteristiche differenti.

LA SUA "KRYPTONITE"

La scarsezza della caratterizzazione grafica dei personaggi e l'arretratezza della grafica emerse dalle immagini fino ad ora mostrate non lasciano molte speranze circa la qualità finale del gioco.





16

Genere
AZIONE

Sviluppatore
LIQUID ENTERTAIN-MENT

Produttore
SEGA

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 59,90

GIOCATORI	ONLINE
1	NO
TESTI	**PARLATO**
ITALIANO	ITALIANO
INSTALLAZIONE	**RISOLUZIONE**
3506MB	720P

www.sega.com/thor



Sconfiggi i mostri della mitologia nordica martellandoli con il potente Mjölnir ed evocando i poteri elementali del Dio del tuono.

UN GIOCO CHE DI **DIVINO** HA SOLO IL TITOLO...

Thor Il Dio del Tuono



L'ennesima operazione speculativa ha rovinato il debutto da protagonista del Dio del Tuono Marvel.

Le trasposizioni videoludiche, specie dei film di rilievo, sono un genere fortemente a rischio-ciofeca. Ma per quanto tu possa essere mentalmente preparato a perdonare alcuni difetti del gioco, nel caso di *Thor* la loro quantità è tale che difficilmente potrai resistere davanti allo schermo per più di qualche minuto. Strutturalmente il gioco è stato impostato come un picchiaduro a scorrimento, con sequenze di combattimenti contro orde di avversari da mazzolare a martellate e magie, alternati da boss giganti da sconfiggere con QTE sullo stile di *God of War*.

Peccato che l'imprecisione dei controlli, le imperfezioni nella rilevazione dei colpi, l'estrema difficoltà e la scomodità delle inquadrature rendano combattere nel ruolo del Dio del Tuono una vera tortura. Non migliori i QTE, i cui suggerimenti sono quasi invisibili e difficili da eseguire nel tempo concesso. *Thor* non offre consolazione nemmeno dal punto di vista estetico, afflitto com'è da modelli di scarso dettaglio, texture sbiadite, animazioni scattose e fluidità incostante. Se la qualità di un tie-in è spesso inversamente proporzionale al prezzo della licenza, quella di Thor dev'essere costata moltissimo.

Il Dio del tuono è l'unico personaggio che potrai controllare. Odino, Loki e compagni saranno solo dei comprimari.

I POTERI DEL **MJÖLNIR**

Thor può usare il suo martello sia per evocare gli elementi che per rompere il cranio dei nemici. In aggiunta, può afferrare gli avversari tramite poco pratici quick time event.



① **MAZZATE.** Oltre a concatenare attacchi deboli e forti in devastanti combo, puoi scagliare il Mjölnir contro i nemici.



② **MAGIE.** Tuoni, fulmini e vento possono essere evocati con la pressione di un tasto, la cui durata ne determina la potenza.



Se la qualità grafica del gioco ti sembra imbarazzante dalle foto, dovresti vederlo in movimento...



La meccanica di gioco avvantaggia i nemici in modo quasi sfacciato, rendendo alcune fasi praticamente impossibili.

GIUDIZIO

» **PREGI**
↑ Contiene molti extra dedicati al film. Boss di grandi dimensioni.

» **DIFETTI**
↓ I più fastidiosi sono l'inaffidabilità dei controlli e la difficoltà frustrante.

40	» **GRAFICA** Realizzazione tecnica arretrata e afflitta da numerosi problemi.
50	» **SONORO** Il doppiaggio lascia a desiderare. Per il resto, è piuttosto anonimo.
40	» **DIVERTIMENTO** Può divertirti solo se hai marcate tendenze sadomasochiste.
49	» **LONGEVITÀ** L'elevata difficoltà ti porterà ad abbandonarlo velocemente.
VOTO 45	Diventerà una pietra di paragone su come non realizzare un tie-in: frustrante, pieno di difetti strutturali e graficamente inadeguato.





■ Durante i lunghi giorni di attesa, le ironie della Rete si sono ovviamente sprecate...



CONTRO CAMPO

PlayStation Network

Ora che ho perso la vista ci vedo di più



Non tutti gli hacker vengono per nuocere. Durante il lungo periodo in cui il PlayStation Network è stato inaccessibile a noi mortali, proprio a causa di un attacco hacker, io credo ad esempio di aver imparato molte cose sulla vita, sul mondo e sull'universo intero. Primo, ho capito che anche il gioco online può generare una strana forma di dipendenza, quando ho visto folle di videogiocatori disperati che, in crisi d'astinenza da deathmatch, organizzavano incontri a vecchi videogiochi dimenticati da Dio, tra cui misconosciute versioni online di Monopoli o Scarabeo. Secondo, ho scoperto che in giro per il mondo è pieno di gente che vuole conoscere il mio numero di telefono e il mio indirizzo di casa, e scardinerebbe interi network per averli, anche se, e ve lo dico con il cuore in mano, potevate chiedermelo con gentilezza e vi avrei offerto volentieri un caffè qui da me, amici. Ma soprattutto, durante il periodo di oscuramento del PlayStation Network credo di aver intravisto quello che non mi aspettavo: il futuro dei videogiochi.

Ora, non fraintendetemi. Nonostante la crisi da "servizio non disponibile", non ho avuto un'apparizione in stile "illuminato dal Signore", di quelle da braccia aperte verso il cielo e coro di angeli in sottofondo. Ho solo visto come appariranno tra qualche anno i videogiochi che giochiamo oggigiorno. Ho acceso PlayStation 3 e, uno dopo l'altro, ho caricato alcuni capolavori recenti della mia personale ludoteca. E ho visto il buio. Schermate di menu con decine di modalità oscurate. Accesso ai contenuti online bloccato. Funzioni di condivisione o di comunicazione sociale inattive. Ho anche pensato a tutti i bug rimasti orfani, perché nessuno poteva in quel momento risolverli con una patch. O persino ai miei poveri trofei senza un futuro, perché sbloccabili solamente in qualche match online.

È così che, come in un novello Matrix, ho realizzato la reale condizione di noi videogiocatori. Quella di consumatori a oltranza terrorizzati dal mito del presente. Tutto nasce da una banale constatazione: diversamente dal passato, i videogiochi moderni tendono a invecchiare molto più velocemente. Non dal punto di vista della tecnica o del gameplay, ma esattamente da quello socio-tecnologico. Costruiti intorno alle modalità online, puntellati sulle funzionalità sociali o sui contenuti extra, già a qualche mese dall'uscita i videogiochi attuali iniziano a mancare di appeal, invecchiano alla velocità delle farfalle, perdendo i pezzi non appena gli sviluppatori smettono di scrivere patch, i creativi di generare contenuti, i giocatori di formare comunità. Svanito l'entusiasmo della novità, magari abbattuto da una nuova versione, le umane genti migrano così altrove, abbandonando i vecchi videogiochi come campi di battaglia senza un futuro. Da questa presa di coscienza nasce nell'utente il terrore dell'obsolescenza videoludica. Per istinto di sopravvivenza, i videogiocatori si muovono alla costante ricerca del nuovo digitale, del luogo virtuale dove la società sia ancora attiva. E mentre le folle vagano verso nuovi punti di riferimento, gli sviluppatori si adoperano per preservare e alimentare questo clima di terrore. Ogni nuovo titolo è sempre più dipendente dalla Rete, quindi dal contributo della comunità e degli sviluppatori stessi. Ogni aggiornamento di una serie annulla il supporto al precedente. Al consumatore va imposto il mito del presente, gestendo un panico organizzato che permetta di controllare le coscienze e le azioni.

Per certi versi, il meccanismo ricorda l'uso dell'informazione da parte dei governi per legittimare lo status quo, così come teorizzato dal filosofo Paul Virilio. Città, panico. Videogioco, panico. In entrambi i casi, noi ci affanniamo nel mezzo, tentando di mediare tra costi e guadagni, mentre corriamo senza sosta verso il presente. Tutti, tranne coloro che hanno scelto un'altra via. Hanno raggiunto il luogo dove tutto transita (il pannello posteriore della console) e hanno tagliato ogni via di comunicazione con l'esterno (il cavo Ethernet). Poi hanno staccato la spina. Letteralmente. Oggi siamo schiavi del presente. Un disconnect ci salverà.

Ivan Fulco

RECENSIONI



PAGINA 40

Shadows of the Damned

Tre maestri del videogioco nipponico per un action game completamente fuori di testa. È già cult game?



PAGINA 58

Alice: Madness Returns. Dopo anni in manicomio, per Alice è arrivato il momento di fare di nuovo i conti con i suoi demoni interiori. E se pensi che la nostra sia una metafora, aspetta di vederli...



PAGINA 46

No More Heroes: Heroes' Paradise. Un giovane (e sfigato) eroe. Una spada misteriosa (comprata online). Un torneo da affrontare (con il Move)...

SUDA51. ETÀ MENTALE: TRE ANNI

La madre di Nymeria, che fa la maestra da 30 anni e di certe cose se ne intende, sostiene che esista una precisa fase nella crescita di ogni bambino. Intorno ai tre, quattro anni, il pargolo inizia a sviluppare il senso dell'umorismo.
E in genere, le prime cose che ti fanno ridere sono sempre le stesse. La cacca. E il popò. E le puzzette. E tutte quelle altre robe là.

Suda51 (ma pure qualcun altro. Akira Toriyama, ce l'abbiamo con te), quell'età tecnicamente dovrebbe averla passata da un pezzo, almeno anagraficamente. Peccato che nessuno lo abbia avvisato, e che *Shadows of the Damned*, che trovi recensito in questo numero a pagina 40, sia la fiera della battuta fallico-escrementizia da scuola materna. Ora, non è che pretendiamo la massima serietà. Però dai, insomma, signori miei, un po' di contegno. Che siete persone adulte. E pure giapponesi. Non è che potete stare lì a sghignazzare ogni volta che dite "cacca". Non è che sia poi così divertente... cioè... hihihi... ecco... hihihi...hihihi. Cacca. Hihihihi. Hihihi. Hihi. Cacca. Hihihi...

PlayStation 3

Alice: Madness Returns 58
DiRT 3 42
Dungeon Siege III 62
LEGO Pirati dei Caraibi 64
No More Heroes: Heroes' Paradise 46
SBK 11 54
Shadows of the Damned 40
Sniper Ghost Warrior 60

PSP

LEGO Pirati dei Caraibi 64
Persona 3 66

I nostri voti

Per valutare i giochi utilizziamo una scala da 0 a 100. Ovviamente, più alto è il voto, migliore è il gioco analizzato. Scendendo nel dettaglio...

0-49 **Insoddisfacente.** Alla larga. Difficilmente troverai roba simile sulle nostre pagine...

50-59 **Appena sufficiente.** Solo per fan sfegatati.

60-69 **Discreto.** Un gioco decoroso, sia pur minato da difetti evidenti.

70-79 **Interessante.** Da provare, e non solo per i fan del genere.

80-89 **Molto interessante.** Uno dei migliori giochi del suo genere.

90-94 **Sensazionale.** Un titolo da avere, a meno che non odi il genere.

95-100 **Capolavoro.** Imprescindibile. DEVE essere tuo a ogni costo.

GIOCO CONSIGLIATO Play — Questo simbolo indica un prodotto consigliato dalla redazione di PlayGeneration.

CONSIGLIATO QUALITÀ/PREZZO Play — Questo simbolo indica un prodotto consigliato da PlayGeneration per il rapporto qualità/prezzo.

PEGI Il codice di autoregolamentazione PEGI indica l'età consigliata e descrive i contenuti di un gioco mediante questi simboli: 12+ ETÀ CONSIGLIATA · CONTENUTI DISCRIMINANTI · DROGHE · LINGUAGGIO VOLGARE · SESSO ESPLICITO · CONTENUTI VIOLENTI · GIOCO D'AZZARDO · PEGI ONLINE ETÀ GIOCO IN RETE


18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE



HUNTED®
LA NASCITA DEL DEMONE
WWW.HUNTEDTHEGAME.COM
3 giugno 2011
inXile entertainment
Bethesda
© 2011 ZeniMax Media Inc. Hunted: The Demon's Forge, Hunted: La Nascita Des Demone, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with inXile Entertainment Inc. inXile Entertainment and the inXile Entertainment logo are registered trademarks or trademarks of inXile Entertainment Inc. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e i logo Xbox sono marchi di fabbrica del gruppo di società Microsoft e "Games for Windows" e il pulsante Start di Windows Start button logosono concessi in licenza da Microsoft. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



18

Genere
AZIONE

Sviluppatore
GRASSHOPPER MANUFACTURE

Produttore
EA GAMES

Uscita
24 GIUGNO

Prezzo
€ 69,90

Giocatori **1-2**
Online **NO**
Testi **ITALIANO**
Parlato **INGLESE**
Installazione **NO**
Risoluzione **720P**

www.ea.com/uk/shadows-of-the-damned



■ *Shadows of the Damned* è un GdR con combattimenti a turni e sezioni di interazione sociale convertito da PS2 a PSP e arricchito da alcune novità.

UNA DISCESA AGLI INFERI TOTALMENTE **FUORI DI TESTA**

Shadows of the Damned

Tre leggende dei videogiochi uniscono le forze per un progetto comune sotto l'egida di EA Games. Capolavoro garantito?

A volte sono i dettagli a salvare un progetto. A voler giudicare questo *Shadows of The Damned* per la pura sostanza ludica, per dire, dovremmo quasi stroncarlo: impossibile presentarsi al pubblico nell'anno di grazia 2011 con uno sparatutto in terza persona dai controlli così rigidi, con cinque livelli striminziti che si finiscono in un paio di pomeriggi, e senza alcun extra di rilievo. Eppure... eppure il giapponesissimo titolo di EA Games ha carattere, stile, una vena di follia che conquista e una cura tutta nipponica per il nonsense che ce lo ha fatto giocare dall'inizio alla fine con vero piacere.

Ciascuno dei tre "papà" del progetto (Shinji Mikami, Suda51 e Akira Yamaoka), ha contribuito in modo tangibilissimo alle qualità del gioco (e anche a qualche difetto): dal primo, mente creativa di *Resident Evil 4* e *Devil May Cry*, il gioco ha ricevuto il carisma del protagonista e la struttura di base (spudoratamente invariata rispetto all'avventura di Leon Kennedy, tanto da condividerne la rigidità nei controlli). Dal secondo la vena di follia e l'imprevedibilità che permea ogni suo progetto, *No More Heroes* in primis, e dal terzo una colonna sonora fatta di chitarre gitane, marcette demenziali e melodie da horror-movie che non sfigurerebbero in un film di Rodriguez o Tarantino.

Il risultato è una sarabanda che sta a *Resident Evil 4* come *Bayonetta* sta a *Devil May Cry*: le atmosfere, idealmente horror, si colorano deliziosamente di assurdo grazie a dettagli imperdibili che sarebbe un crimine rivelare. Da non perdere gli "aromatici" checkpoint, i personaggi e i nemici fuori di testa, le armi "piccanti" ed esageratissime, e i giochi di parole a sfondo sessuale, che si sprecano letteralmente. Nei panni del supermacho cacciatore di demoni Garcia "fottutissimo" Hotspur, dovrai dare la caccia a un occhiuto demone che ti ha fregato la fidanzata. Nel corso delle tue avventure, per lo più basate sull'irrorare di proiettili varie tipologie di



■ Il tatuatissimo Garcia Hotspur e il suo scheletrico compagno/arma/veicolo/utensile sono i protagonisti di una storia horror sempre sopra le righe.

» TRE TOCCHI DA **MAESTRO**



1 **I PERSONAGGI.** Garcia e il teschio parlante Johnson sono protagonisti di dialoghi da antologia.



2 **LE ARMI.** Tutte già viste (pistola, fucile e mitraglietta), ma caratterizzate in modi impagabili.



3 **L'AMBIENTAZIONE.** Checkpoint "scatologici", negozianti ingordi, favole dark e molto altro...



La splendida Paula è il motivo per cui dovrai addentrarti nel mondo demoniaco. Per strapparla al demone Fleming dovrai passare su pile di cadaveri.



Di tanto in tanto dovrai trovare la "chiave" che apre gli inquietanti cancelli-neonato, o liberare i passaggi dal "pelo pubico demoniaco". Sul serio.



Graficamente il gioco non stupisce mai, per quanto sia i nemici che gli scenari siano caratterizzati in modo eccellente.





Shadows of the Damned è un action game tutto sommato convenzionale, salvato da una miriade di tocchi di classe.



demoni, incontrerai (e massacrerai) diversi boss, e non mancheranno alcuni livelli dalla natura particolare, pensati per spezzare un po' l'azione di gioco. La meccanica davvero cruciale, però sarà quella legata all'oscurità, che danneggia il protagonista e potenzia i demoni, e dalla quale ci si può difendere solo accendendo assurde "capro-lanterne" e tramite attacchi speciali. Divertente, e a tratti anche ben sfruttato, ma limitato, come già detto, dalla breve durata del gioco.

Una volta visto quanto il gioco ha da offrire (non ci vorrà più di un paio di giorni) al giocatore rimane davvero, davvero poco che non sia il piacere di collezionare l'opera di tre maestri. EA va certamente lodata per aver consentito una collaborazione simile e averli messi in condizione di creare un titolo che ha beneficiato del loro genio in parti eguali, ma davvero non c'era un modo migliore per sfruttare il talento di questi giganti?



Nel corso del gioco non mancano puzzle semplici ma gradevoli. Salvo rari casi, andranno risolti tramite la manipolazione di luce e buio.



Colpendo i nemici con gli attacchi corpo a corpo o con i proiettili di luce, i nemici rimarranno storditi per un paio di secondi, consentendoti di finirli.

» IL MALE STRISCIA NEL BUIO

Le meccaniche chiave del gioco sono legate all'oscurità demoniaca. Le zone "buie" hanno effetti particolari su nemici e, a volte, oggetti.



NOCHE ATROCE. La priorità, nelle zone buie, è dartela a gambe. Raccogli i cuori, che ti donano resistenza extra, e dribbla i nemici.



MA LA NOTTE NO. Al buio, i nemici si copriranno di oscurità diventando semi-invulnerabili. Vai corpo a corpo o usa i "proiettili di luce".



BUIO E CONTROBUIO. Alcuni interruttori (e anche alcuni nemici) potranno essere colpiti solo sparandogli mentre sei una zona oscura.

GIUDIZIO

» PREGI

La sottile vena di follia, il collaudato impianto di gioco, l'eccellente colonna sonora.

» DIFETTI

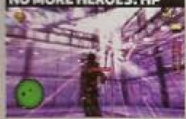
Breve com'è, non riesce a sfruttare a dovere le buone idee offerte, che non sono poche.

» SE TI È PIACIUTO PROVA ANCHE...

RESIDENT EVIL 5



NO MORE HEROES: HP



78	**» GRAFICA** Character design e scenari originali, ma modellazione migliorabile.
90	**» SONORO** Akira Yamaoka non delude. Un cocktail sospeso tra Oriente e Occidente.
79	**» DIVERTIMENTO** Si lascia giocare dall'inizio alla fine, ma i controlli sono troppo rigidi.
68	**» LONGEVITÀ** 5-6 ore per la Storia a livello Normale, e poco altro da fare...
VOTO 79	Un titolo destinato a diventare un "cult game" per la forza delle sue folli trovate. Ma difficilmente potremmo consigliare l'acquisto.



12

Genere
GUIDA
Sviluppatore
CODEMASTERS
Produttore
CODEMASTERS
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90

GIOCATORI 1-2 | ONLINE 1-8
TESTI ITALIANO | PARLATO ITALIANO
INSTALLAZIONE 341 MB | RISOLUZIONE 720P

it.codemasters.com



DiRT 3 è un simulatore di rally e gare su sterrato caratterizzato da un modello di guida realistico (o arcade, a seconda delle tue preferenze) e ricco di prove e veicoli.

GIOCO Play CONSIGLIATO

ALLA RISCOPERTA DELLA **SIMULAZIONE** PERDUTA

DIRT 3

Dopo le critiche mosse dagli appassionati alla svolta arcade del secondo episodio, la saga Codemasters riscopre il realismo delle origini.

Pochi giochi possono affrontare a viso aperto un mostro sacro delle simulazioni come *Gran Turismo 5*, soprattutto in termini di ricchezza dell'offerta e numero di auto disponibili (che nel capolavoro Polyphony superano le mille unità). In questa cerchia ristretta entra a pieno diritto *DiRT 3*, che in quanto a rigore e spettacolarità dell'esperienza di guida non ha nulla da invidiare a *GT5*. La serie Codemasters, le cui origini risalgono al leggendario *Colin McRae Rally* per PSone, è da sempre incentrata sul mondo delle gare di rally, cui si sono aggiunte, con l'evoluzione in *DiRT*, prove su sterrato e sfide di abilità piuttosto fantasiose, tra derapate, gare uno contro uno e corse tra buggy e camion.

Il terzo episodio resta fedele a questa formula e la arricchisce con novità come la gimcana, ma al tempo stesso segna un ritorno al passato, proponendo un modello di guida decisamente più profondo rispetto a quello di *DiRT 2*.

Dal menu principale potrai accedere a diverse competizioni, come le gare contro il tempo, le carriere singole, la sezione multiplayer e la modalità Campionato. Quest'ultima è composta da quattro stagioni, nel corso delle quali dovrai guidare al successo un pilota esordiente. Le gare ti porteranno dai deserti del Kenya alle foreste innevate della Finlandia, mettendoti alla prova su fondi stradali molto differenti tra loro. Le classiche tappe da rally sono affiancate da altre tipologie di

***DiRT 3* torna alle origini della serie offrendo un modello di guida realistico.**

» **AGONISMO** ALLO STATO PURO



① **DI TUTTO UN PO'.** Oltre ai classici rally a tappe, sono presenti nuove prove su sterrato e diverse sfide di abilità al volante.



② **LE AUTO.** AOltre alle auto da rally (con modelli che vanno dagli anni '50 ai giorni nostri) sono presenti camion, buggy e GT.



③ **I TRACCIATI.** Le gare si svolgono su tracciati sparsi in tutto il mondo, immersi in ambientazioni perfettamente riprodotte.

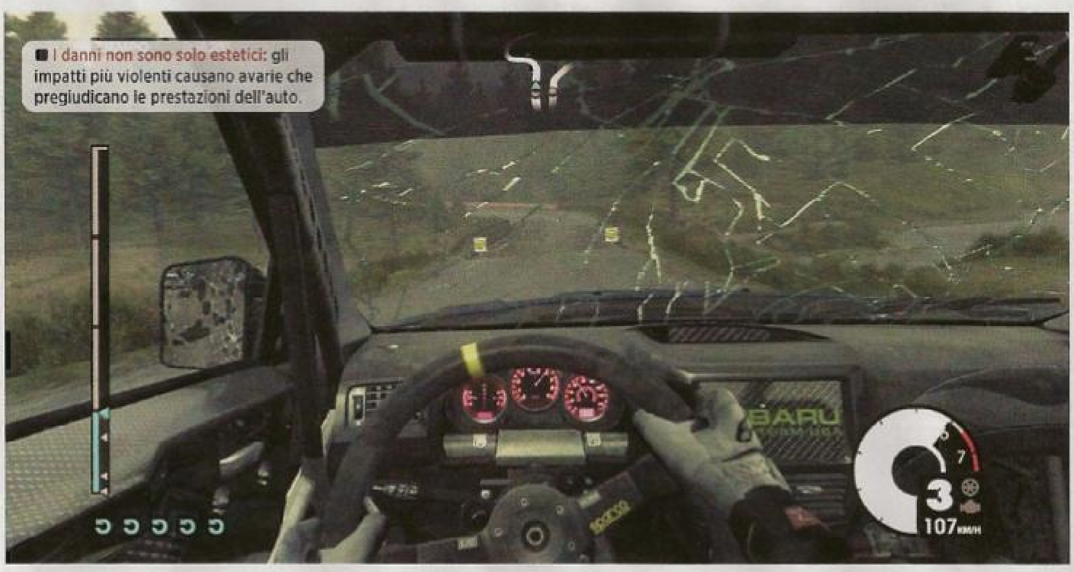




■ Puoi modificare la rigorosità del modello di guida, scegliendo il massimo del realismo o attivando aiuti che semplifichino i controlli.



■ Ciascuna superficie, sia essa l'asfalto, il fango o la neve, ti obbliga a modificare sia lo stile di guida, sia la messa a punto del mezzo.



■ I danni non sono solo estetici: gli impatti più violenti causano avarie che pregiudicano le prestazioni dell'auto.

» LO SPETTACOLO DELLA GUIDA

Le gimcane sono le prove più spettacolari tra quelle proposte da *DiRT 3*. Qui l'abilità conta più della velocità.



SENZA TREGUA. Si sviluppano in circuiti chiusi in cui dovrai effettuare diversi tipi di evoluzioni al volante.



COMBO. Concatena evoluzioni differenti (come salti o derapate) per ottenere moltiplicatori di punteggio.



A TUTTO GAS. In DC Compound ti muoverai liberamente in circuiti da gimcana completando obiettivi differenti.







■ Orfana del compianto Colin McRae, la serie ha scelto come nuovo testimonial il pilota "funambolo" Ken Block.

gara, come i duelli uno contro uno, le prove di derapata e le corse su sterrato con più auto in pista. La novità di maggiore interesse è senza dubbio la gimcana, all'interno della quale le tue evoluzioni al volante saranno premiate con un punteggio. A tutto questo si aggiungono numerosi tipi di veicoli, che includono auto da rally, camion e buggy. Le vetture più moderne sono affiancate dai modelli storici che negli ultimi cinquant'anni hanno fatto la storia di questa disciplina, come la Mini Cooper o la Lancer Evolution.

Il fiore all'occhiello del gioco sono le modalità multiplayer (online o a schermo condiviso), che garantiscono molto divertimento a lungo termine grazie alle numerose tipologie di prove a disposizione. Si va da Outbreak, in cui "l'untore" deve tamponare gli avversari per trasmettere l'infezione, a Transporter, in cui è necessario rubare la bandiera agli avversari e portarla nel proprio territorio. L'inclusione in un gioco di guida di modalità competitive derivanti da altri generi (sparatutto in primis) rende la componente online di *DiRT 3* una delle più originali e appaganti del panorama automobilistico.

Una simile abbondanza sarebbe inutile se non poggiasse su solide fondamenta, rappresentate in questo caso da un modello di guida capace di restituire fedelmente le sensazioni delle gare su sterrato (i meno esperti possono comunque attivare degli aiuti per ridurre la severità della simulazione). Al livello di difficoltà più elevato, fattori co- »



■ La sensazione di velocità è molto convincente. Per ottenere la massima spettacolarità, prova la visuale dal cofano.



■ Sebbene la velocità sia fondamentale per vincere, alcune prove premiano tecnica e precisione, come le sfide di derapata.



L'opzione Flashback permette di riavvolgere il tempo e ritentare il passaggio in cui si è commesso un errore.



La componente audio è molto curata e include brani di Run DMC e Moloko. Il navigatore, doppiato in italiano, ti fornirà consigli.



Graficamente è nettamente superiore a *DiRT 2* e non è afflitto da problemi di "pop up". Auto e veicoli sono realizzati in modo impeccabile.





Supera *DiRT 2* sotto ogni aspetto. Rinnovato realismo, nuove modalità, più veicoli e una grafica strepitosa.

me il peso o il tipo di trazione influiscono attivamente sul comportamento dell'auto. Riuscire a domare il proprio mezzo in condizioni estreme è un'impresa tutt'altro che semplice, resa immensamente gratificante dalla precisione e dalla profondità del modello di guida, che rivaleggia tranquillamente con quello di *Gran Turismo 5*.

Il comparto tecnico è magistrale, soprattutto per quanto riguarda gli scenari, che spiccano per varietà, ricchezza di dettagli e solidità, senza presentare fenomeni di "pop up" nonostante l'elevata sensazione di velocità trasmessa. Lo stesso vale per i modelli delle auto (molto curati anche negli interni) e gli effetti particellari. Il comparto audio è convincente, tanto nel ruggito dei motori quanto nel doppiaggio in italiano. I difetti presenti nell'ultima fatica di Codemasters sono davvero pochi, e si limitano allo scarso realismo di danni e collisioni. Per il resto, l'accuratezza del modello di guida, l'articolata modalità Campionato e la varietà della sezione online ti garantiranno divertimento off-road per lungo tempo. Caratteristiche che rendono *DiRT 3* un indiscusso punto di riferimento all'interno del genere.



Prima di ogni gara potrai modificare i parametri meccanici dell'auto per ottimizzarne le prestazioni.



Disponi di cinque visuali di gioco, inclusa una dall'abitacolo, che permette di ammirare il cruscotto dell'auto.

NUOVE SFIDE IN RETE

Oltre alla classiche gare contro altri giocatori sono presenti le modalità Party, che includono sfide particolarmente originali.



CELEBRITÀ. Le vittorie ti permettono di scalare la classifica generale, sbloccando decorazioni e oggetti speciali.



FAIR PLAY. Il nuovo sistema di valutazione degli incidenti informa gli avversari circa la tua condotta di gara.



DIVERTIMENTO. Le quattro modalità Party propongono sfide originali, come distruggere robot o catturare bandiere.

GIUDIZIO

» PREGI

Modello di guida realistico e spettacolare. Grande varietà di prove, scenari e veicoli.

» DIFETTI

In alcuni incidenti o fuoripista la fisica delle auto appare poco verosimile.

» SE TI È PIACIUTO PROVA ANCHE...

WRC 2010



DIRT 2



91	**» GRAFICA** Solida sotto ogni punto di vista. Scenari e veicoli dettagliatissimi.
90	**» SONORO** Brani su licenza, buon doppiaggio e rombo dei motori convincente.
93	**» DIVERTIMENTO** Un controllo superbo. Imparare a guidare su ogni superficie è una sfida.
89	**» LONGEVITÀ** Un lungo Campionato e tante modalità multiplayer.
VOTO 93	Il modello di guida realistico e divertente, oltre all'ampio numero di modalità di gioco, rendono *DIRT 3* un campione del suo genere.



18

Genere
AZIONE

Sviluppatore
FEEL PLUS

Produttore
KONAMI

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 59,90

GIOCATORI **1**	ONLINE **NO**
TESTI **ITALIANO**	PARLATO **INGLESE**
INSTALLAZIONE **NO**	RISOLUZIONE **720P**

www.mmv.co.jp/special/game/nomoreheroes/



■ Apparso originariamente su Wii, *No More Heroes* approda su PS3 in una versione riveduta e corretta, compatibile con Move.

» COME DIVENTARE L'ASSASSINO **NUMERO 1**



① **COMBATTIMENTI.** Dopo aver eliminato tutti i loro scagnozzi, dovrai affrontare e sconfiggere dieci criminali per guadagnare posizioni in classifica.



② **UN GIRO IN CITTÀ.** Visita Santa Destroy per trovare nuovi lavori, acquistare oggetti con cui arricchire la tua casa o riparare le tue armi.



③ **IL COLORE DEI SOLDI.** Per affrontare ogni combattimento per la classifica è necessario disporre di una quantità predefinita di denaro.

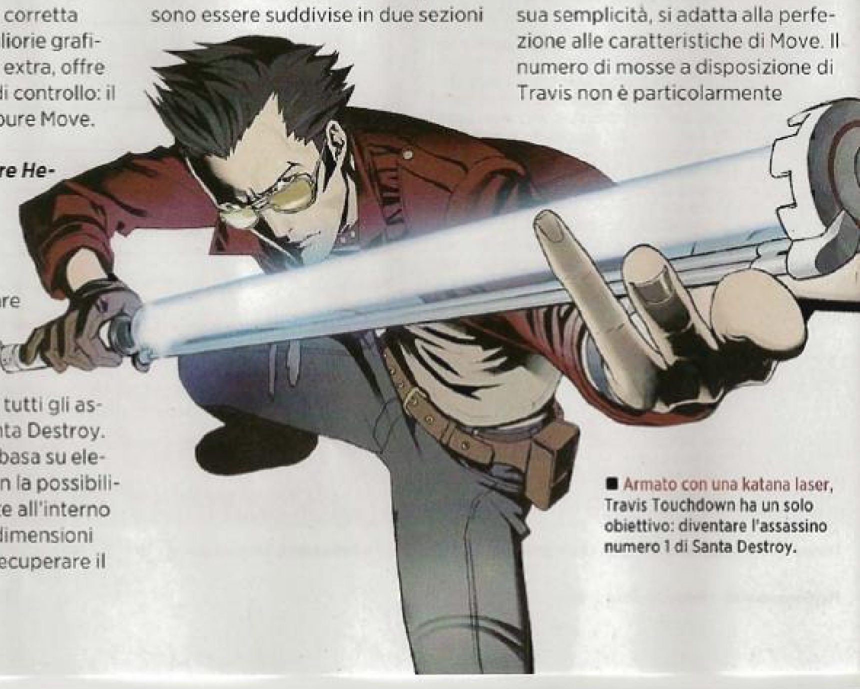
SPADE LASER, COMBATTIMENTI E SENSORI DI MOVIMENTO

No More Heroes: Heroes'Paradise

Può una semplice asta online trasformare un giovane nerd in un folle assassino? La risposta è sì, se abiti a Santa Destroy e ti chiami Travis Touchdown.

Nato dalla fervida immaginazione di Suda 51, *No More Heroes* è senza dubbio uno dei giochi più interessanti disponibili per Wii. A circa tre anni dalla sua uscita originale, il titolo sviluppato da Grasshopper Manufacture Inc. approda sugli schermi di PlayStation 3 con una versione riveduta e corretta che, oltre a leggere migliorie grafiche e ad alcune opzioni extra, offre una doppia possibilità di controllo: il classico Dual Shock oppure Move.

Protagonista di *No More Heroes* è Travis Touchdown, un ragazzo che decide di utilizzare la katana laser vinta in un'asta online per scalare la classifica della UAA (United Assassins Association), l'associazione che riunisce tutti gli assassini della città di Santa Destroy. La struttura di gioco si basa su elementi free-roaming, con la possibilità di vagare liberamente all'interno della città (peraltro di dimensioni piuttosto ridotte) per recuperare il denaro necessario a "iscriversi" ai vari combattimenti e per acquistare nuovi oggetti con cui arricchire la propria abitazione. Per progredire nella trama principale è necessario affrontare e sconfiggere in sequenza gli assassini presenti nella top ten della UAA in missioni che possono essere suddivise in due sezioni distinte: una prima parte, di avvicinamento al bersaglio, caratterizzata da rapidi combattimenti contro decine di nemici, e una seconda in cui si affronta il boss vero e proprio. Le meccaniche di gioco non hanno subito modifiche rispetto alla versione Wii e il sistema di controllo, nella sua semplicità, si adatta alla perfezione alle caratteristiche di Move. Il numero di mosse a disposizione di Travis non è particolarmente



■ Armato con una katana laser, Travis Touchdown ha un solo obiettivo: diventare l'assassino numero 1 di Santa Destroy.



■ Utilizzando la moto Schpeltiger potrai attraversare velocemente la città. Sarai costretto a usarla solamente in un paio di missioni.



■ In città troverai diversi luoghi interessanti, come il negozio che vende e potenzia le katana. Acquistandone quattro vedrai un finale alternativo.



■ Anche se l'esperienza di gioco è stata pensata per il controller Move (e prima ancora per il Wiimote), è possibile utilizzare un Dual Shock.





Un titolo divertente e originale, che avrebbe meritato una maggiore cura nella realizzazione tecnica.

elevato, ma la notevole spettacolarità degli attacchi unita al ritmo frenetico degli scontri garantiscono comunque un'ottima giocabilità. Proprio in considerazione delle sue caratteristiche strutturali, *No More Heroes* perde parte del suo fascino se giocato con un normale Dual Shock, e l'esperienza di gioco risulta meno appagante e coinvolgente.

Ricco di humour nero e di situazioni violente, *No More Heroes* adotta uno stile grafico molto intrigante, soprattutto per quanto riguarda il character design. È un vero peccato quindi che la realizzazione tecnica risenta di alcuni difetti piuttosto rilevanti, evidenti principalmente nelle situazioni più concitate. Qualche rallentamento, pop-up ricorrente negli spostamenti cittadini e povertà nelle ambientazioni rendono l'esperienza di gioco meno accattivante e lasciano un certo amaro in bocca. Malgrado la linearità della struttura e la ripetitività di alcune meccaniche di gioco, il titolo ideato da Suda 51 è infatti un vero piacere da giocare e, con un impatto visivo adeguato alle capacità di PS3, avrebbe meritato una valutazione decisamente superiore. Il nostro consiglio è comunque di dargli un'occhiata, soprattutto se non sei troppo esigente dal punto di vista tecnico e se hai voglia di utilizzare il Move per qualcosa di diverso e decisamente più impegnativo dei soliti titoli multi evento. ■



■ Nel tuo appartamento potrai cambiare vestiti, modificare la mobilia e vedere film che ti insegneranno nuove tecniche di combattimento.



■ Rispetto alla versione Wii sono state apportate migliorie alla realizzazione tecnica e sono state aggiunte un paio di modalità extra.

» UN GIOCO RICCO DI PERSONALITÀ

Suda 51 è un autore che ha sempre arricchito le proprie opere con elementi originali e irriverenti.



GRAFICA. Lo stile adottato mostra un netto contrasto tra l'aspetto fumettoso e la violenza dei combattimenti.



VIOLENZA. Un titolo rivolto a un pubblico adulto, con sangue che scorre a fiumi e scene discretamente violente.



HUMOUR. Sono presenti numerosi elementi comici (rigorosamente humour nero) che spezzano il ritmo dell'azione.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Lo stile grafico, lo humour nero che pervade il gioco e la buona risposta ai comandi.

» DIFETTI

↓ La scarsa cura nella realizzazione tecnica e alcune limitazioni nel controllo.

» SE TI È PIACIUTO PROVA ANCHE...

PS MOVE HEROES



THE FIST OF NORTH STAR



70	**» GRAFICA** Lo stile grafico è accattivante, ma tecnicamente mostra numerose lacune.
75	**» SONORO** Melodie azzeccate, che risentono tuttavia di una eccessiva ripetitività.
80	**» DIVERTIMENTO** Meccaniche di gioco originali che sfruttano alla perfezione il Move.
86	**» LONGEVITÀ** Sono necessarie una dozzina di ore per portare a termine l'avventura.
VOTO 80	Divertente, irriverente e originale. Peccato per una discreta mancanza di profondità e per una realizzazione tecnica rivedibile.


TOMB RAIDER™


SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT ®
Play
generation


inFAMOUS 2


Play
generation
SQUARE ENIX
eidos



GRANDE NOVITÀ!
Scopri l'App iPhone dei Turisti per Caso...
Per avere sempre a portata di mano i consigli della community di viaggiatori più grande del Web e sapere cosa fare e cosa vedere ovunque ti trovi!
Disponibile su App Store
TRA LE PIÙ SCARICATE della categoria Viaggi!
TIM 3G 10:18 51 %
Turisti per CASO



Genere
GUIDA
Sviluppatore
MILESTONE
Produttore
BLACK BEAN
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90

GIOCATORI 1 · ONLINE 1-16
TESTO ITALIANO · PARLATO ITALIANO
INSTALLAZIONE NO · RISOLUZIONE 720P

www.sbkthegame.com/



■ *SBK 2011*, come da tradizione per la serie Milestone, offre un notevole realismo e una riproduzione fedele del campionato Superbike.

» IL MONDO A **DUE RUOTE**



① **IL GARAGE.** Puoi scegliere tre differenti categorie di moto (Superbike, Supersport e STK1000), ognuna con le proprie caratteristiche.



② **STILE DI GUIDA.** Configura la simulazione in base alle tue esigenze, aumentando il realismo o optando per una struttura più arcade.



③ **COMPETIZIONI.** Partecipa a gare singole, affronta la carriera di un pilota professionista o sfida fino a 16 giocatori online.

IN **IMPENNATA** SUL PRIMO GRADINO DEL PODIO!

SBK 2011

Riprodurre fedelmente le sensazioni di guida di una moto è molto difficile. Ma l'impresa sembra essere riuscita ai ragazzi di Milestone.

Malgrado siano decisamente meno numerosi rispetto ai titoli di guida a quattro ruote, i videogiochi dedicati alle moto possono contare su un pubblico affezionato e competente. Tra alti e bassi, titoli cancellati e prodotti non esattamente indimenticabili, i centauri del joypad hanno sempre avuto un punto di riferimento che non li ha mai traditi: la serie *SBK* di Milestone, arrivata con questa edizione alla stagione 2011.

***SBK 2011* colpisce sin dai primi istanti per la ricchezza dell'offerta proposta.** Tre differenti classi (Superbike, Supersport e STK1000), 16 tracciati, 62 piloti attualmente in attività e 17 leggende sono un biglietto da visita di tutto rispetto e, grazie all'acquisizione di tutte le licenze ufficiali del mondiale Superbike, un ottimo punto di partenza per rivivere in maniera virtuale l'atmosfera di un vero gran premio. Nel complesso soddisfacente anche la quantità di modalità disponibili: classiche gare singole, il nuovo SBK Tour (una serie di prove che spaziano dal completare il circuito entro un tempo limite a mantenere una velocità costante), sfide online per un massimo di sedici concorrenti e la canonica modalità Carriera, nella quale interpreterai il ruolo di un pilota esordiente. Una volta scesi in pista, *SBK 2011* mostra meccaniche di gioco



■ Melandri, Biaggi, Fabrizio, Scassa... Tutta la pattuglia italiana è presente in *SBK 2011*.



■ Ai livelli massimi di simulazione è necessario valutare con attenzione elementi quali la velocità in curva, l'inclinazione e il momento in cui accelerare.



■ SBK Tour ti porterà ad affrontare 50 sfide (seguire una traiettoria, finire una gara in un tempo limite e altro ancora) su circuiti sparsi in tutto il mondo.



■ Grazie alla licenza ufficiale SBK è possibile gareggiare con i team ufficiali (e un totale di 79 piloti) su 16 circuiti.





Nuovi modalità di gioco e una guida realistica fanno di *SBK 2011* il miglior simulatore di moto.

adattabili a diverse tipologie di utenti: la possibilità di attivare aiuti di guida rende l'approccio con le due ruote sufficientemente agevole anche per i neofiti del genere, mentre gli appassionati possono sbizzarrirsi con una serie di regolazioni che permettono di modificare in modo piuttosto consistente il comportamento della propria moto. La risposta ai comandi è sempre buona, l'intelligenza artificiale dei piloti controllati dalla CPU è a livelli più che accettabili e, escludendo qualche imprecisione nel rilevamento delle collisioni, l'impressione che si ricava dopo qualche gara è che *SBK 2011* si assesti sull'ottimo livello dell'edizione 2010, pur non apportando sostanziali modifiche alla collaudata formula Milestone.

Nel complesso apprezzabile anche la realizzazione tecnica, con tracciati discretamente dettagliati e moto che riproducono fedelmente i bolidi che partecipano al campionato Superbike. Ottima la sensazione di velocità, addirittura eccessiva utilizzando la visuale interna, adatta solamente ai piloti più navigati. Un comparto sonoro tutto sommato all'altezza sia per quanto riguarda le musiche che per gli effetti completa un quadro globale più che positivo. Facile quindi concludere con i nostri complimenti a Milestone e con un prevedibile consiglio: se ami i giochi di corsa, non puoi lasciarti scappare *SBK 2011*.



■ Sono disponibili cinque differenti visuali. In prima persona la sensazione di velocità è impressionante, ma è molto difficile controllare la moto.



■ Una frenata sbagliata può portare a conseguenze devastanti. Sia la moto che i piloti possono subire danni nel corso di una gara.

» LA DURA VITA DEL PILOTA

Per riuscire a diventare un campione e primeggiare nella modalità Carriera dovrai affrontare numerosi ostacoli...



MESSA A PUNTO. Consulta il tuo ingegnere di pista e controlla la telemetria per adattare la tua moto alle caratteristiche dei circuiti.



CONTRATTI. Ottieni buoni piazzamenti ed esegui manovre spettacolari per aumentare la tua popolarità e ottenere nuovi contratti.



IN PISTA. Adatta il tuo stile di guida alle condizioni della pista. In caso di pioggia, presta particolare attenzione all'aderenza in curva.

GIUDIZIO

» PREGI

Buona varietà di modalità di gioco. Notevole realismo, che non inficia la giocabilità.

» DIFETTI

Il sistema di collisione mostra qualche saltuaria indecisione. Difficile giocare con visuale interna.

» SE TI È PIACIUTO PROVA ANCHE...

SBK X



MOTOGP 10/11



85	**» GRAFICA** Tracciati riprodotti con cura e sensazione di velocità apprezzabile.
87	**» SONORO** Musiche di buon livello ed effetti sonori dei motori convincente.
90	**» DIVERTIMENTO** Gare molto divertenti, che uniscono giocabilità e realismo.
89	**» LONGEVITÀ** Discreta varietà di modalità di gioco e un'ottima opzione online.
VOTO 89	Il miglior titolo del suo genere, grazie alla ricchezza di opzioni, alla bontà del motore di gioco e al livello di realismo.

i Magazine Edizioni



Ancora più ricchi, ancora più facili da consultare!



Tutto quello che cerchi in una sola App

Scarica l'applicazione delle tue riviste preferite e scegli nell'Edicola virtuale il numero che ti interessa



aster anche su iPad!



Non perdere tempo!
Scarica le Apps e leggili in libertà

Win Magazine
La rivista di Informatica e Tecnologia più venduta in Italia, ricca di spunti e idee da realizzare subito con il PC

la Prova del Cuoco Magazine
La rivista ufficiale della celebre trasmissione Tv. Una guida pratica dedicata agli appassionati di cucina con tante ricette illustrate passo passo.

Più Sani più Belli Magazine
Il nuovo mensile dedicato alla salute, alla bellezza e al benessere. Con i consigli di Rosanna Lambertucci e il parere degli esperti.

Turisti per Caso Magazine
Le più belle esperienze di viaggio in compagnia di Syusy Blady e Patrizio Roversi. Percorsi insoliti, consigli doc, destinazioni da scoprire e riscoprire.

Spazio Casa
Il punto di riferimento per conoscere le nuove tendenze, le scelte di gusto, le novità più originali del mercato. Una fonte autorevole per arredare e vivere con stile.

Play Generation
La rivista per PlayStation numero 1 in Italia! Ogni mese anteprime, news, recensioni e le guide pratiche per giocare alla grande

Una nuova esperienza di lettura
Sfoglia le pagine digitali con un dito, ingrandisci testi e immagini, visualizza i contenuti multimediali (video, gallery, link, trailer, animazioni)



Un'applicazione da "condividere"
Scorri l'indice elettronico, trova subito quello che ti interessa e condividilo facilmente su social network o via e-mail.



18

Genere: **AVVENTURA/ PIATTAFORME**

Sviluppatore: **SPICY HORSE**

Produttore: **EA GAMES**

Uscita: **DISPONIBILE**

Prezzo: **€ 64,90**

GIOCATORI **1** · ONLINE **NO**

TESTI **ITALIANO** · PARLATO **ITALIANO**

INSTALLAZIONE **1123MB** · RISOLUZIONE **720P**

www.ea.com/alice



■ *Alice: Madness Returns* è il sequel di *American McGee's Alice*, un gioco per PC uscito nel 2000, ora scaricabile su PS3 grazie a un codice incluso nella confezione.

QUANDO IL SOGNO DIVENTA **INCUBO**

Alice: Madness Returns

Ispirato all'immortale opera di Lewis Carroll, l'action-platform di Spicy Horse è un inquietante viaggio nella mente disturbata di Alice...



■ Una Alice "cresciutella" e mentalmente disturbata dovrà salvare il Paese delle Meraviglie da una nuova, spaventosa minaccia.

American McGee's Alice, l'oscura avventura ispirata alle opere di Lewis Carroll uscita nel 2000 su PC, non è mai arrivata su PS2. Undici anni dopo, però, il suo sequel diretto, con al timone lo stesso McGee e prodotta sempre da EA, permette ai possessori di PS3 di immergersi anch'essi nella versione distorta e inquietante del Paese delle Meraviglie creata dalla mente disturbata di una Alice ormai quasi adulta. La salute mentale della ragazza è infatti tutt'altro che stabile, visto che già nel primo Alice era finita in manicomio, in stato catatonico, dopo aver tentato il suicidio in seguito alla morte della sua famiglia in un incendio. Considerate le premesse, quindi, *Madness Returns* non è esattamente una favola per bambini...

Nel corso dei cinque capitoli in cui si sviluppa il gioco, accompagnerai Alice in un nuovo viaggio per salvare il Paese delle Meraviglie e, con esso, la sua stessa psiche. L'avventura, durante la quale incontrerai personaggi come il Gatto del Cheshire e il Cappellaio Matto, si configura come lineare ma piuttosto varia, grazie sia al buon miscuglio di generi, tra piattaforme, enigmi e azione, che alle numerose abilità di Alice, dal classico doppio salto a poteri più insoliti come ingrandirsi o rimpicciolirsi, o sistemare esplosivi per aprire nuovi percorsi. Esplorare a fondo e osservare gli (splendidi) scenari in dettaglio è fondamentale per andare avanti, almeno quanto imparare a maneggiare le bislacche armi del

» ORRORE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE



① **PIATTAFORME.** Le numerose fasi platform offrono un'impostazione che più classica non si potrebbe, dal doppio salto alla possibilità di planare.



② **ENIGMI.** Osserva bene lo scenario per trovare la strada da seguire, e fatti largo muovendo leve, attivando interruttori...



③ **AZIONE.** A distanza o in corpo a corpo, dovrai affrontare terrificanti creature con un arsenale decisamente bizzarro.



Alice incontrerà, naturalmente, alcuni dei personaggi principali dei due libri, dal Gatto del Cheshire alla Duchessa.



Una favoletta? Assolutamente no. Alice combatte come una furia, sia in corpo a corpo che a distanza (con visuale da sopra la spalla).



L'aspetto tecnico in sé non è spettacolare, ma artisticamente scenari e personaggi appaiono davvero eccezionali.





Il maggior punto di forza di *Alice: Madness Returns* è senza dubbio la grande varietà dell'offerta di gioco.

gioco, dalla spada Vorpal al macinapepe (che lancia granelli esplosivi a distanza), fino al cavallino giocattolo. Scegliere l'oggetto giusto a seconda del nemico da affrontare può fare la differenza, soprattutto visto che in alcuni casi la scelta è praticamente obbligata. Gli enigmi, dal canto loro, sono per lo più ambientali e permettono di aprirsi la strada attraverso gli intricati scenari di gioco, scoprendone i segreti e raccogliendo i numerosissimi oggetti collezionabili, molti dei quali contribuiscono a fare luce sulla trama e sul passato di Alice.

La direzione artistica di *Madness Returns* è semplicemente impeccabile: personaggi e nemici sono disegnati con uno stile interessante e una grande ricchezza di dettagli, e gli scenari che fanno loro da sfondo, che si tratti della Londra vittoriana o del Paese delle Meraviglie, sono di grande atmosfera. Peccato che l'aspetto tecnico non riesca a rendere del tutto la ricchezza dell'idea originale, con un risultato che non arriva a offrire la qualità e la spettacolarità che il gioco avrebbe meritato. Il risultato, tuttavia, rimane affascinante, e ben complementa un'avventura che ha nella varietà e nei richiami della struttura ai platform classici per PS2 (*Jak & Daxter*, *Rayman 3*, *Vexx*, *Haven*...) il suo maggior punto di forza, e che tra l'altro include un codice per scaricare gratuitamente il primo *Alice*. ○



I cinque capitoli del gioco sono piuttosto corposi, e offrono una grande varietà di scenari, tutti, naturalmente, ispirati all'opera originale.



La modalità Hysteria permette di controllare una Alice particolarmente incattivita e devastante.

» L'ARSENALE DI ALICE

Ragazzina indifesa? Neanche per idea: Alice è in grado di difendersi grazie ad armi come la spada Vorpal o un letale... macinapepe.



ARMI. Il cavallino e la spada nel corpo a corpo, una teiera-lanciarazzi, e un pratico macinapepe che spara granelli esplosivi a ripetizione.



UPGRADE. Puoi migliorare le armi di Alice, e i suoi vestiti cambieranno aspetto a seconda dello scenario che esplorerai.



PICCINA PICCIÒ. Alice può rimpicciolirsi per attraversare minuscole porticine, ma anche crescere a dismisura.

GIUDIZIO

» PREGI

La sua grande varietà, il design curatissimo e il download del primo *Alice* incluso.

» DIFETTI

Il comparto tecnico non è all'altezza del creativo design, e ci mette un po' a ingranare.

» SE TI È PIACIUTO PROVA ANCHE...

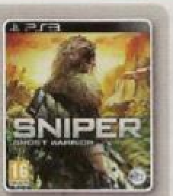
FAIRYTALE FIGHTS



THE SLY COLLECTION



80	**» GRAFICA** Vibrante e dal design interessante, ma la qualità tecnica non è al top.
90	**» SONORO** Musiche ed effetti di qualità, doppiaggio in italiano dignitoso.
88	**» DIVERTIMENTO** Un po' lento nelle prime fasi, ma molto vario e divertente.
88	**» LONGEVITÀ** Gli oggetti e gli extra nascosti da raccogliere sono davvero numerosissimi.
VOTO 86	Un'avventura molto varia, dall'ambientazione inquietante, che piacerà agli amanti degli "action platform" classici.



16+

Genere
SPARATUTTO

Sviluppatore
CITY INTERACTIVE

Produttore
NAMCO BANDAI

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 34,90

GIOCATORI **1**
ONLINE **1-12**
TESTI **ITALIANO**
PARLATO **INGLESE**
INSTALLAZIONE **256 MB**
RISOLUZIONE **1080P**

www.sniperghostwarrior.com



■ *Sniper Ghost Warrior* ti proietterà nella giungla sudamericana trasformandoti in un cecchino incaricato di eseguire una serie di omicidi mirati.

IL **MORTALE FASCINO** DEL CECCHINAGGIO

Sniper Ghost Warrior

City Interactive prova a replicare il successo del suo simulatore da cecchino su PlayStation 3. Centrerà il bersaglio?

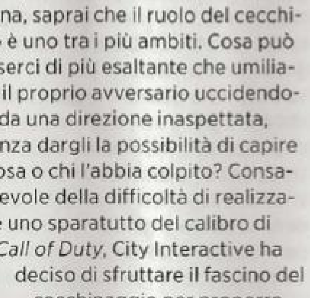


■ Il sergente Tyler Wells è un cecchino freddo e preparato, in grado di utilizzare efficacemente una vasta gamma di fucili di precisione.

Se hai mai giocato online a un qualsiasi shooter in prima persona, saprai che il ruolo del cecchino è uno tra i più ambiti. Cosa può esserci di più esaltante che umiliare il proprio avversario uccidendolo da una direzione inaspettata, senza dargli la possibilità di capire cosa o chi l'abbia colpito? Consapevole della difficoltà di realizzare uno sparatutto del calibro di *Call of Duty*, City Interactive ha deciso di sfruttare il fascino del cecchinaggio per proporre un titolo diverso, potenzialmente appetibile a tutti i tiratori virtuali che affollano la Rete.
Un'idea che è risultata vincente, almeno dal punto di vista commerciale, dato che le precedenti versioni PC e Xbox 360 hanno ottenuto ottimi risultati, nonostante le critiche. Effettivamente, la meccanica elaborata da City Interactive non è da disprezzare interamente.

Gli aspetti più caratteristici del cecchinaggio sono stati replicati con attenzione, includendo ad esempio la necessità di controllare il proprio battito cardiaco attraverso la respirazione, verificare l'influenza del vento sulla traiettoria e l'efficacia del proprio occultamento. Caratteristiche che obbligano a un approccio alle missioni lento e ragionato, muovendosi silenziosamente ed evitando gli scontri inutili, esattamente come si comporterebbe un cecchino reale. Peccato che alcuni difetti del gioco impediscano di apprezzare appieno i suoi

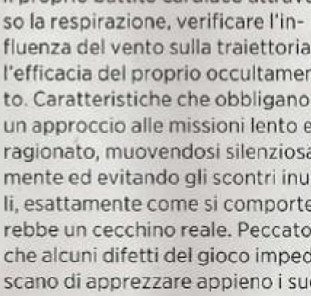
» UN COLPO, UN **MORTO**



① **CUORE.** Cerca di mantenere i battiti del tuo cuore al minimo riposandoti dopo una corsa e scegliendo una posizione di tiro sicura.



② **VENTO.** Verifica direzione e forza del vento per compensare le modifiche alla traiettoria del proiettile da esso provocate.



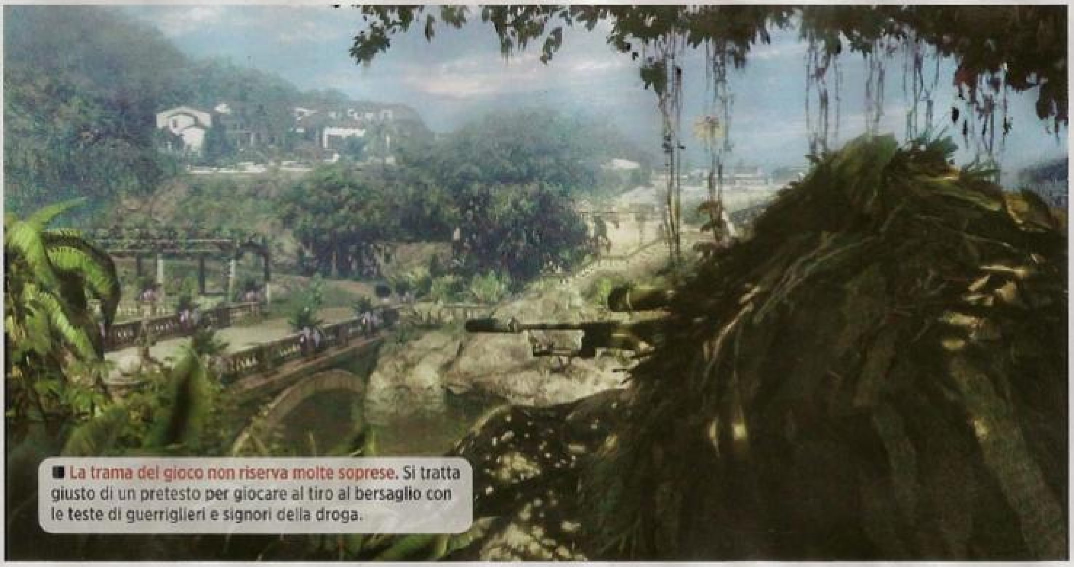
③ **INVISIBILE.** Scegli con attenzione il luogo d'appostamento per ridurre le possibilità di essere scoperto una volta sparato il primo colpo.



La disponibilità delle munizioni è ridicolmente alta per essere un simulatore di cecchino. Non ti troverai mai a secco!



Attraverso il Focus Mode puoi rallentare temporaneamente il tempo per aumentare la precisione del tuo tiro: utile contro i bersagli mobili!



La trama del gioco non riserva molte soprese. Si tratta giusto di un pretesto per giocare al tiro al bersaglio con le teste di guerriglieri e signori della droga.





La mediocre IA, compensata con metodi truffaldini, rende l'eliminazione di alcuni avversari a dir poco frustrante.

aspetti positivi. In particolare la mediocre intelligenza artificiale, compensata con metodi truffaldini che rendono l'eliminazione di alcuni avversari parecchio frustrante. Oppure i saltuari momenti d'azione in cui si interpreta un membro delle truppe speciali o un ribelle messicano, la cui linearità e banalità strutturale contrastano con le più elaborate fasi di cecchinaggio. A questo si aggiunge una realizzazione tecnica appena sufficiente, ma più per merito del motore grafico Chrome Engine 4.0 che per l'abilità degli autori.

Quello che delude maggiormente, tuttavia, è il fatto che tutti i suddetti difetti fossero già presenti anche nelle versioni 360 e PC del gioco. Invece di correggerli, City Interactive ha preferito limitarsi ad apportare solo alcune piccole migliorie estetiche, e ad aggiungere qualche nuova missione, modalità multigiocatore inedite e un paio di armi nuove. Quest'ultima aggiunta, peraltro, è dedicata solo ai feticisti, dato che tutte le armi uccidono con un colpo alla testa o due al bersaglio grosso, e si differenziano solo per aspetto, cadenza e capacità del caricatore. Tenendo in conto il prezzo contenuto e l'assenza di titoli simili per PS3, se sei un appassionato di cecchinaggio potresti prenderlo in considerazione per le sue indubbie doti di originalità, ma il gioco in sé è piuttosto deludente. ○



I colpi più precisi sono evidenziati da una spettacolare inquadratura che segue il proiettile fino all'impatto contro la vittima designata.



La necessità di utilizzare i medikit per curarsi denuncia l'obsolescenza strutturale delle fasi d'azione del gioco.

» TUTTI AL CAMPEGGIO!

Nonostante le aggiunte apportate alla versione PS3, il multi è limitato dal fatto che tutti interpretano il ruolo di cecchino...



MODALITÀ ORIGINALI. Le modalità Deathmatch, Team Deathmatch e V.I.P. sono identiche alle versioni PC/Xbox 360.



CATTURA LA BANDIERA. Un classico. La necessità di recuperare la bandiera rende leggermente più dinamico il gioco.



HARDCORE. Una modalità in cui il realismo è al massimo. Se nelle altre si "campeggia", qui si ha paura di muoversi dal punto di respawn...

GIUDIZIO

» PREGI

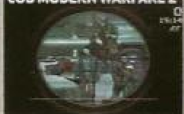
Il fascino dell'ambientazione, la resa dei principali elementi del cecchinaggio.

» DIFETTI

Fasi d'azione degne di uno sparatutto di 10 anni fa. IA scarsa. Modalità multiplayer limitate.

» SE TI È PIACIUTO PROVA ANCHE...

COD MODERN WARFARE 2



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2



72	**» GRAFICA** Scenari tropicali realizzati decentemente e con una discreta varietà.
50	**» SONORO** Musiche ripetitive e doppiaggio (in inglese) recitato in modo svogliato.
69	**» DIVERTIMENTO** Cecchinare è divertente... finché non ti trovi davanti nemici superumani.
60	**» LONGEVITÀ** Le novità della versione PS3 non risollevano la piattezza del multiplayer.
VOTO 67	Un'idea originale rovinata dall'incapacità dei suoi autori. Un po' d'attenzione all'IA e alle fasi d'azione e avremmo avuto un piccolo classico.



18

Genere
AZIONE/AVVENTURA

Sviluppatore
OBSIDIAN ENTERTAINMENT

Produttore
SQUARE ENIX

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 59,90

GIOCATORI **1-2**
ONLINE **2-4**
TESTI **ITALIANO**
PARLATO **INGLESE**
INSTALLAZIONE **2053 MB**
RISOLUZIONE **720P**

www.dungeonsiege.com



Dungeon Siege III è il terzo capitolo di una saga PC che, dopo un capitolo esclusivo pubblicato su PSP nel 2007, approda finalmente anche su PS3.

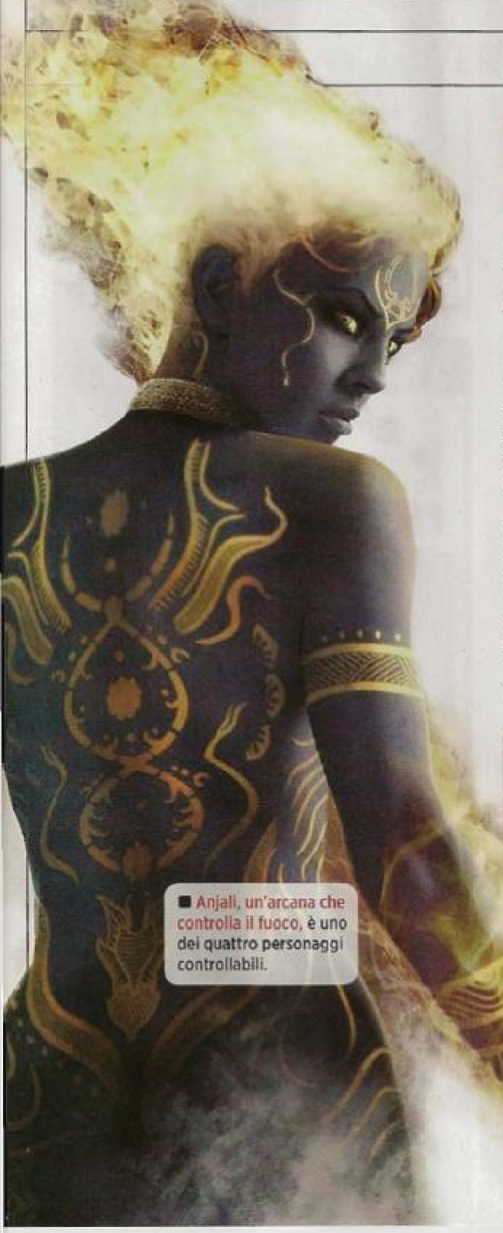
MAZZATE E INCANTESIMI IN COMPAGNIA

Dungeon Siege III

Ancora una volta, la pace e la serenità di un regno incantato sono minacciate. A chi toccherà prendere spada, libro di magie e partire all'attacco?

Dungeon Siege III, primo capitolo della serie ad approdare anche su PlayStation 3, prosegue sulle basi gettate dai suoi predecessori, offrendo un'avventura che unisce azione e riflessione. Partendo da una trama piuttosto banale, che ricicla buona parte dei cliché del genere, il gioco sviluppato da Obsidian Entertainment riesce comunque a offrire numerosi spunti interessanti. Il sistema di gioco unisce meccaniche elementari e coinvolgenti a una discreta varietà di situazioni, combinando tutto con una modalità multigiocatore di assoluto livello. Il risultato finale, in questo modo, è a dir poco esplosivo.

La missione nel regno di Ehb, terra che gli appassionati della serie hanno già avuto modo di conoscere, può essere affrontata scegliendo tra un cast composto da quattro personaggi: il guerriero Lucas Montbarron, la strega Katarina, il mago Reinhart Manx e l'arcana Anjali. La scelta operata influisce fortemente sullo stile di gioco da adottare: nonostante i combattimenti siano basati sulle meccaniche degli action game, le differenze nelle varie caratteristiche (accentuate con il progredire dell'avventura) sono infatti piuttosto rilevanti. Il potenziamento dei personaggi può avvenire mediante l'acquisizione di punti esperienza e il recupero di nuovi equipaggiamenti (o di denaro da spendere nei negozi), sia nella missione principale che nelle quest secondarie. L'area di gioco, di dimensioni tutto sommato considerevoli, può contare su una discreta varietà di ambientazioni e, fat-



Anjali, un'arcana che controlla il fuoco, è uno dei quattro personaggi controllabili.

» COME **SALVARE** IL FAVOLOSO REGNO DI EHB



① **STRUTTURA APERTA.** Puoi esplorare liberamente l'enorme mappa, dedicandoti all'avventura principale oppure alle missioni secondarie.



② **POTENZIA IL TUO EROE.** Progredendo nel gioco otterrai nuove armi ed equipaggiamenti, oltre a punti esperienza con cui acquisire nuove abilità.



③ **DECISIONI.** In alcune situazioni, dovrai prendere delle decisioni che avranno una leggera influenza sullo sviluppo della storia.



■ Esplorare labirinti, affrontare combattimenti in tempo reale e migliorare le caratteristiche del proprio eroe sono gli elementi base di *Dungeon Siege III*.



■ In qualunque momento è possibile entrare in una partita per aiutare un amico o per cooperare con altri tre giocatori online.



■ La visuale è più ravvicinata rispetto a molti altri GdR. L'impatto visivo è nel complesso buono, pur non essendo presenti situazioni particolarmente spettacolari.





Dungeon Siege III è un gioco di ruolo con dinamiche action che offre il meglio di sé nel multigiocatore.

te salve alcune zone raggiungibili solamente dopo aver risolto semplici enigmi, è visitabile sin dall'inizio. La libertà di movimento è un elemento sicuramente apprezzabile e, unito alla possibilità di operare alcune scelte che influenzano in minima parte l'evoluzione della trama, rende lo sviluppo di gioco più vario.

Uno dei punti di forza di *Dungeon Siege III* è il sistema di controllo nelle fasi di combattimento. I comandi si limitano a un attacco base, una difesa e tre tasti associabili a mosse avanzate e attacchi speciali utilizzabili a condizione di disporre di sufficiente energia di attivazione. Il risultato è una sequenza di scontri che si succedono con un ritmo frenetico, ma senza mai risultare eccessivamente caotici o casuali.

Particolarmente brillante la modalità multigiocatore cooperativa: grazie alla possibilità di giocare sia offline (due giocatori), sia online (massimo quattro giocatori), garantisce ulteriori spunti e incrementa la già notevole longevità. Pur non brillando per originalità, e pur considerando una realizzazione tecnica non miracolosa, *Dungeon Siege III* riesce a cogliere nel segno. Gli amanti dei titoli che uniscono azione ed elementi strategici (legati principalmente all'evoluzione dei personaggi) e quelli che hanno già apprezzato i precedenti capitoli su PC hanno trovato il gioco giusto, che li accompagnerà per un lungo periodo di tempo.



■ Cimiteri, città, caverne, boschi... *Dungeon Siege III* offre una varietà di scenari nei quali affronterai scheletri, ragni giganti, creature alate e altro ancora.



■ L'edizione limitata di *Dungeon Siege III* comprende quattro oggetti extra in grado di potenziare le caratteristiche del tuo personaggio.

» MOLTA AZIONE, MENO **RIFLESSIONE**

I combattimenti sono strutturati in tempo reale, come nei giochi d'azione. Dinamici, diretti e ideali per il multigiocatore.



AZIONE. Un tasto è deputato agli attacchi base e un altro per la difesa, con la possibilità di parare i colpi nemici o di schivarli.



COLPI SPECIALI. Disponi di tre colpi speciali, il cui utilizzo dipende dalla carica della barra di concentrazione.



IN COMPAGNIA. Puoi giocare con un amico offline oppure in Rete con altri tre giocatori. Se sei solo, il tuo alleato è controllato dalla CPU.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Ore e ore di divertimento da vivere da soli e in compagnia, sia online che offline.

» DIFETTI

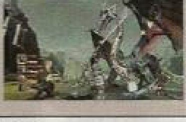
↓ Grafica poco spettacolare. La trama e lo sviluppo del gioco non brillano per originalità.

» SE TI È PIACIUTO PROVA ANCHE...

SACRED II



DRAGON AGE II



83	**» GRAFICA** Impatto grafico di buon livello, che non raggiunge tuttavia picchi eccelsi.
84	**» SONORO** Melodie adeguate e parlato (in inglese) di fattura apprezzabile.
90	**» DIVERTIMENTO** Malgrado la semplicità della struttura, il divertimento è assicurato.
92	**» LONGEVITÀ** Decine di ore di gioco, sia da soli che in compagnia di altri avventurieri.
VOTO 88	Unendo azione e GdR, *Dungeon Siege III* coglie nel segno, pur senza una grafica spettacolare e una struttura particolarmente originale.



7+

Genere
PIATTAFORME

Sviluppatore
TRAVELLERS TALES

Produttore
DISNEY INTERACTIVE

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 59,90

GIOCATORI **1-2**	ONLINE **NO**
TESTI **ITALIANO**	PARLATO **NO**
INSTALLAZIONE **NO**	RISOLUZIONE **720P**

www.videogames.lego.com/



■ Jack Sparrow e tutto il cast della serie dei Pirati dei Caraibi entrano nel mondo dei mattoncini Lego con un titolo che unisce piattaforme, enigmi e azione.



■ La bussola di Jack Sparrow indica la posizione di oggetti indispensabili per progredire nel gioco.



■ Oltre ai classici enigmi e alle fasi platform, non mancano i combattimenti con pirati, soldati e animali selvaggi.

PIRATI ALL'ARREMBAGGIO SU PS3

LEGO Pirati dei Caraibi

Dopo Batman, Harry Potter, Guerre Stellari e Indiana Jones, potevano mancare i Pirati dei Caraibi nel mondo Lego?

Uscito in contemporanea con il lancio nelle sale cinematografiche di "Oltre i Confini del Mare", *Lego Pirati dei Caraibi* riunisce in un solo titolo tutte le avventure di Jack Sparrow. Quattro episodi, in sostanza, suddivisi a loro volta in cinque capitoli affrontabili sia da singolo che insieme a un amico, tramite una modalità cooperativa attivabile in qualunque momento. Come in tutti i titoli della serie Lego, le meccaniche di gioco sono basate sul recupero di oggetti, sull'unione di mattoncini, su sezioni platform e sulla risoluzione di enigmi. Il ricchissimo cast a disposizione è composto da oltre 70 personaggi, ognuno dotato di caratteristiche uniche che devono essere combinate per riuscire a progredire e per sbloccare i numerosi extra racchiusi all'interno del porto.

Forte delle sue ambientazioni colorate, del suo senso dell'umorismo e del suo livello di difficoltà piuttosto basso, *Lego Pirati dei Caraibi* riscuoterà sicuramente successo tra il pubblico più giovane. I giocatori più esperti potrebbero invece essere delusi dall'eccessiva facilità e dalla quasi totale assenza di novità rispetto ad altri titoli Lego. ■



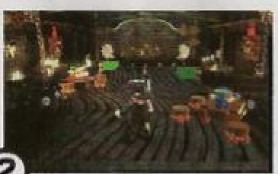
■ Sono oltre 70 (comprese le variazioni d'abito) i personaggi disponibili in Lego Pirati dei Caraibi.

» **L'ISOLA** DEI PIRATI

Costruire (e distruggere) oggetti con i mattoncini Lego, combattere, nuotare, aggrapparsi a pareti, bilanciarsi su corde: i pirati dispongono di una notevole quantità di azioni, ma ciò che conta è usare il cervello!



① **IL PORTO.** Dal porto potrai accedere alle quattro avventure principali (ognuna composta da cinque capitoli) e a location extra.



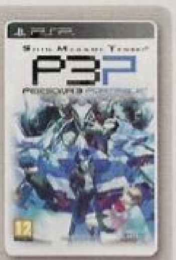
② **PERSONAGGI.** Per risolvere i vari enigmi presenti in ogni livello è necessario sfruttare le caratteristiche di ogni personaggio.

GIUDIZIO

» **PREGI**
↑ La fedeltà alle pellicole originali, lo humour e la qualità di alcuni enigmi.

» **DIFETTI**
↓ Molto simile agli altri titoli della serie Lego. Piuttosto semplice da portare a termine.

80	» **GRAFICA** Scenari colorati e discretamente curati. Di buona fattura le animazioni.
80	» **SONORO** Non sono presenti dialoghi, ma la qualità delle musiche compensa.
78	» **DIVERTIMENTO** Schemi di gioco già visti. Appassionante la modalità cooperativa.
70	» **LONGEVITÀ** Livello di difficoltà basso. Sbloccare tutti gli extra richiede tempo.
VOTO 75	Un titolo adatto soprattutto a un pubblico giovane, che riesce a catturare l'essenza dei Lego e dei Pirati dei Caraibi.



12

Genere
GDR

Sviluppatore
ATLUS

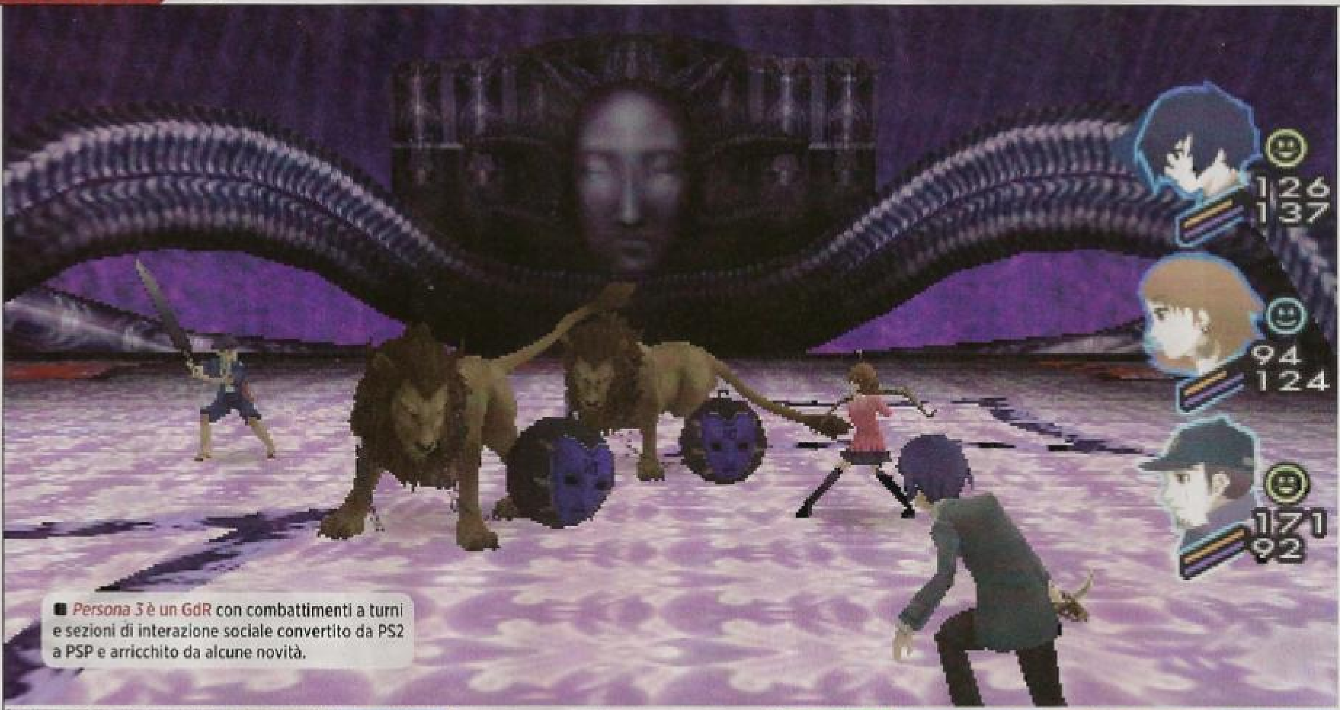
Produttore
GHOSTLIGHT

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 39,90

GIOCATORI **1**
GIOC. AD-HOC **NO**
ONLINE **NO**
INSTALLAZIONE **NO**
TESTI **INGLESE**
PARLATO **INGLESE**

www.atlus.com/p3p/



Persona 3 è un GdR con combattimenti a turni e sezioni di interazione sociale convertito da PS2 a PSP e arricchito da alcune novità.



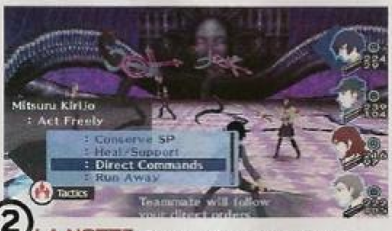




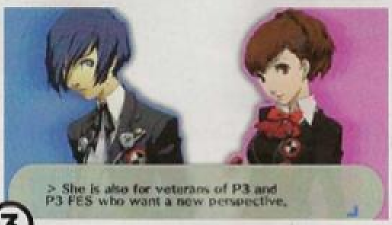
UL'INTENSA VITA DI UN **EROE**



① **IL GIORNO.** Trascorrerai mattinate a scuola, interagendo con i tuoi compagni di classe.



② **LA NOTTE.** Di notte ti avventurerai nel Tartarus e combatterai contro mostruose creature.



③ **NUOVA PROTAGONISTA.** In questa versione c'è anche una protagonista femminile.

SIMULATORE SOCIALE O GIOCO DI RUOLO?

Persona 3 Portable

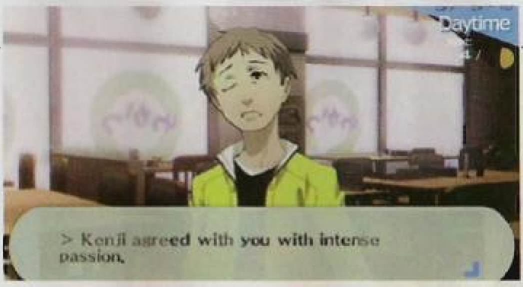
Tra compiti ed esami, la vita di uno studente non è semplice. Se poi di notte deve combattere per salvare il mondo...

Persona 3 Portable, gioco di ruolo appartenente all'universo di *Shin Megami Tensei*, approda nel Vecchio Continente in versione PSP a circa tre anni dall'uscita per PS2, con un'edizione riveduta e corretta. Mantenendo inalterati gli elementi base della struttura di gioco, il team di Atlus ha infatti operato alcune modifiche alle meccaniche di combattimento e ha arricchito il gioco con un extra che sarà sicuramente gradito a chi ha già completato l'originale: una nuova protagonista che permetterà di vivere l'avventura da un diverso punto di vista.

Uno degli elementi peculiari di *Persona 3 Portable* è la presenza di due stili di gioco completamente differenti che si susseguono con il progredire del ciclo giorno/notte. Le fasi ambientate di giorno seguono il cammino del protagonista nelle sue azioni quotidiane e sono incentrate sulle sue relazioni sociali con il mondo che lo circonda. Il controllo del nostro personaggio avviene tramite una semplice serie di azioni da selezionare da menu e l'interazione con compagni di scuola/amici/conoscenti si basa su dialoghi a scelta multipla. Operando le scelte corrette e riuscendo a mantenere buoni rapporti con i propri amici si ottengono come ricompensa degli extra da sfruttare nella seconda parte della giornata, quella che costituisce il vero fulcro del gioco. Le sessioni notturne, che adottano una struttura tipica dei giochi di ruolo, sono ambientate in una zona d'om-



Sono presenti due personaggi, un ragazzo e una ragazza, che mostreranno la storia da due differenti punti di vista.



■ Durante il giorno trascorrerai diverse ore a scuola: aiutando i tuoi compagni otterrai potenziamenti da utilizzare nei combattimenti notturni.



■ Ogni personaggio dispone di una "Persona" che può essere evocata nel corso dei combattimenti come supporto d'attacco e di difesa.



■ I mostri di fine livello, come da tradizione, seguono schemi di attacco predefiniti. Capire e prevedere i loro movimenti è fondamentale per ucciderli.





Con *Persona 3* vivrai una doppia vita: sarai uno studente di giorno e un eroe di notte...

bra denominata "Dark Hour" e vedono il protagonista impegnato a visitare gli oltre 250 ambienti che formano il Tartarus, una gigantesca e misteriosa torre. All'interno di questa torre si possono recuperare oggetti e denaro, oltre a combattere contro nemici che bloccano l'accesso ai piani successivi. Gli scontri avvengono utilizzando uno schema a turni in cui è possibile impartire degli ordini ai propri compagni d'avventura (o lasciarli agire in maniera automatica) e richiedere l'intervento delle "Persona", potenti entità pronte a supportarti con una serie di caratteristiche speciali. Proprio riguardo alle "Persona", è interessante sottolineare come la presenza di un ambiente speciale (denominato Velvet Room) deputato alla loro combinazione introduca un elemento strategico e permetta di dare vita a un numero veramente elevato di varianti.

Il mix tra due stili di gioco differenti, una realizzazione tecnica più che adeguata e una longevità garantita da un numero veramente impressionante di missioni rendono *Persona 3 Portable* un titolo caldamente consigliato agli appassionati del genere. Chi non ha problemi con l'inglese (indispensabile per superare le fasi di interazione sociale senza agire a caso), ed è alla ricerca di un gioco di ruolo che unisca elementi classici a qualche interessante variazione sul tema, troverà nel longevo titolo Atlus un prodotto ideale.



■ Sono oltre 250 i piani di cui è composto il Tartarus, l'ambiente di gioco in cui vivrai le sequenze notturne.



■ Riuscendo a stordire un nemico nel corso di un combattimento potrai eseguire un attacco combinato insieme agli altri membri del party.

» UN AIUTO SOVRANNATURALE

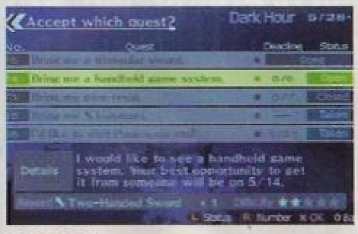
Il termine "Persona" nel titolo del gioco si riferisce a delle entità sovrannaturali che potrai invocare nel corso dell'avventura.



PERSONA. Ogni membro del tuo party dispone di una differente "Persona". Il protagonista può evocare tutte quelle disponibili.



FUSIONI. Nella Velvet Room puoi combinare due o tre diverse "Persona" per ottenere una nuova entità con caratteristiche uniche.



MISSIONI. La parte diurna è dedicata alla gestione dei rapporti sociali, mentre di notte dovrai affrontare pericolose missioni.

GIUDIZIO

» PREGI

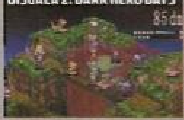
Il sistema di combattimento e la varietà di "Persona" disponibili.

» DIFETTI

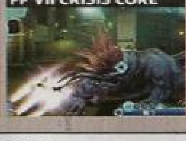
Non è tradotto in italiano. Le fasi diurne alla lunga potrebbero annoiare.

» SE TI È PIACIUTO PROVA ANCHE...

DISGAEA 2: DARK HERO DAYS



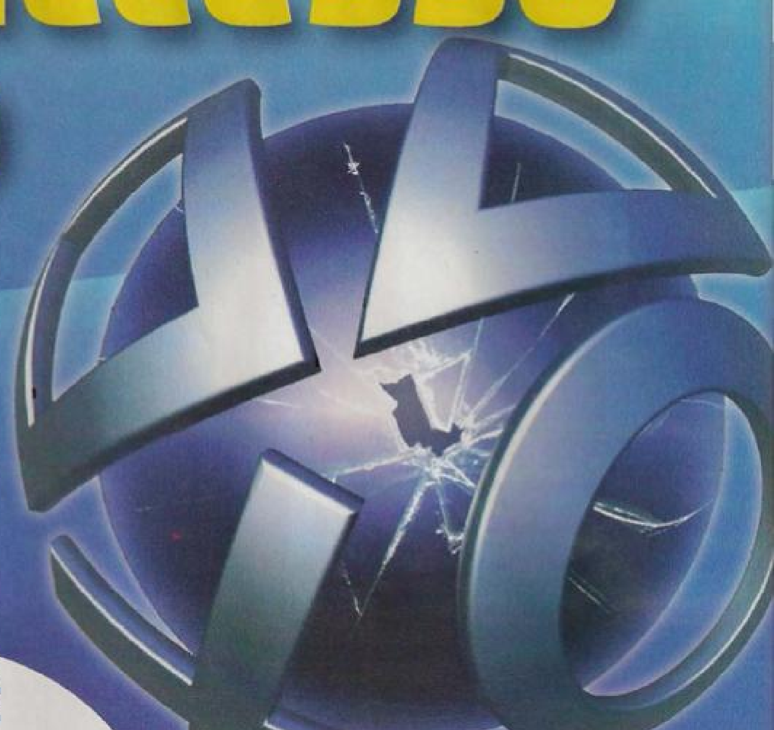
FF VII CRISIS CORE



82	**» GRAFICA** Buon character design e discreta varietà nelle ambientazioni.
86	**» SONORO** Musiche di buon livello, anche se eccessivamente ripetitive.
90	**» DIVERTIMENTO** Convincente sia nel combattimenti che nelle fasi di interazione sociale.
95	**» LONGEVITÀ** Completare gli oltre 250 piani del Tartarus richiede molto tempo.
VOTO 90	Una conversione "arricchita" di ottimo livello, consigliata ai fan del genere che non hanno problemi con la lingua inglese.

RISPONDIAMO ALLE PRINCIPALI **DOMANDE** SULL' ATTACCO A PSN

Cos'è successo al PSN?



Alla fine di aprile, la piattaforma di gioco online e distribuzione digitale di Sony ha iniziato un lungo periodo di inattività che è durato oltre un mese. Cosa ha causato un disservizio di queste proporzioni e quali saranno le conseguenze per il futuro?

- **17 APRILE:** Sony rileva indizi di attività non autorizzate sul PSN.
- **19 APRILE:** Viene confermata una violazione del dispositivo di sicurezza.
- **20 APRILE:** Il servizio viene interrotto per evitare danni maggiori, investigare sull'attacco e confermare la gravità dell'accesso illegale.
- **27 APRILE:** Sony diffonde un comunicato riguardante l'attacco al PSN, avvisando gli utenti del possibile furto dei loro dati personali e delle loro carte di credito.
- **28 APRILE:** Sony invia una mail a tutti gli utenti PSN contenente il testo del comunicato diffuso il giorno prima.
- **1 MAGGIO:** Durante una conferenza stampa in Giappone viene annunciato che presto il sistema verrà riattivato. Il processo avverrà gradualmente per territorio e non tutti i servizi saranno subito disponibili.
- **15 MAGGIO:** Il PSN viene riattivato in Italia, parallelamente alla diffusione dell'aggiornamento 3.61 del firmware. L'affollamento di registrazioni e le richieste di cambio di password creano problemi di stabilità al servizio. Per compensare gli utenti PSN del disservizio viene annunciato un "pacchetto di bentornato" composto da giochi in regalo e periodi gratuiti di PlayStation Plus.
- **18 MAGGIO:** Viene diffuso in Rete un nuovo allarme circa la sicurezza del processo di cambio della password: sfruttando un exploit URL, alcuni hacker dimostrano come è possibile impadronirsi facilmente di un account. Sony disattiva fino al 20 maggio il sistema di registrazione da PC per tappare l'ennesimo buco.

1 PERCHÉ IL SERVIZIO PSN È INTERROTTO?

Sony ha bloccato l'accesso al PSN dopo essere stata vittima di un attacco informatico da parte di un gruppo di hacker che ha superato il sistema di sicurezza e acquisito i dati personali degli utenti. Dal 15 maggio i responsabili del servizio hanno avviato un lento ripristino, iniziando con il gioco online e la comunicazione tra gli utenti.

2 PERCHÉ SONY HA ATTESO COSÌ TANTO PRIMA DI AVVISARCI?

Quando si sono resi conto dell'intrusione, gli esperti di Sony **non sapevano fino a che punto gli hacker erano penetrati nel loro sistema di sicurezza**. Sony ha deciso di chiudere il servizio per evitare nuove infiltrazioni e **verificare la gravità dell'intrusione prima di dare l'allarme**. Non appena ha avuto la certezza di quanto commesso dagli hacker, Sony ha reso pubblico l'incidente e ha messo in guardia gli utenti PSN delle possibili conseguenze e di come ostacolare un eventuale utilizzo dei loro dati personali.

3 QUALI DATI SONO STATI SOTTRATTI?

Dati personali (nome, indirizzo, posta elettronica, data di nascita), **dell'account** (ID e parola chiave), bancari e storico degli acquisti. Si teme che siano stati trafugati anche i **numeri delle carte di credito, esclusi i codici di sicurezza.**



4 GLI HACKER POSSONO ACCEDERE AL MIO CONTO CORRENTE BANCARIO?

No. Anche se hanno avuto accesso ai dati della carta di credito, **non hanno potuto mettere le mani sul numero di sicurezza** indicato sul retro della carta e normalmente chiesto durante gli acquisti online. **È difficile, quindi, che abbiamo potuto fare un uso fraudolento della tua carta. C'è da dire che non tutti i siti chiedono il codice di sicurezza.**





6 SI CONOSCE L'IDENTITÀ DEI LADRI?

L'identità dei responsabili dell'attacco al momento è sconosciuta. **All'inizio i sospetti erano ricaduti sul gruppo Anonymous, che tuttavia si è fermamente dichiarato estraneo alla vicenda.** Indiscrezioni hanno lanciato ipotesi su come potrebbe essere avvenuto l'attacco: **sembra sia stata usata una PS3 modificata, camuffata via software così da farla apparire come un kit di sviluppo.** Se fosse vero, la risposta di Sony contro le modifiche alla console si farà ancora più dura...

5 COSA DEVO FARE PER EVITARE PROBLEMI IN FUTURO?

Nel caso qualcuno possedesse tutti i tutti i dati della tua carta di credito e quelli personali, avrebbe bisogno di poche informazioni extra per poterli usare. **Attento, quindi, a non fornirli abboccando a trappole telefoniche o via posta elettronica.** Ricorda che **né Sony, né le banche, né qualsiasi organismo ufficiale ti chiederà mai dati sensibili via telefono.** Se usi lo stesso nome utente e password per altri servizi cambiali immediatamente. **Verifica con frequenza il saldo della tua carta per un po' di tempo.**

7 HO PROBLEMI A RIATTIVARE IL MIO ACCOUNT, COME DEVO FARE?

Dopo l'aggiornamento 3.61, se vuoi connetterti al PSN sei obbligato a cambiare la parola chiave inserendo quella precedente seguita dalla nuova. **Se avessi dimenticato la tua vecchia password, ti basterà selezionare "Password smarrita?" perché ti venga inviata una mail con le istruzioni per modificarla via web.** Nel caso la mail tardasse ad arrivare, evita di premere il pulsante più di tre volte in un giorno altrimenti ti verrà bloccato l'account per 24 ore. Se ti fossi registrato fornendo una mail non valida o dati fasulli, **non ti rimane che contattare il supporto PlayStation fornendogli l'ID Online, il numero di serie della console e, se la possiedi, la mail con cui ti sei registrato per poterti riappropriare del tuo account.**



■ Se hai tutti i dati sotto mano la registrazione della nuova password sarà semplice. Poi potrai goderti i giochi gratis.

8 POSSO RECLAMARE PER I DANNI SUBITI?



Essendo i server situati negli USA, **non è possibile effettuare una denuncia per violazione di dati personali per rivalerti dei danni morali ed economici subiti.** C'è da dire che questi ultimi riguardano solo i servizi in abbonamento quali *PlayStation Plus, DC Universe Online e Q Music Unlimited*, **opportunamente compensati da Sony scontando dai trenta ai sessanta giorni agli abbonati a seconda del servizio.** Riguardo il pacchetto di "ben tornato" o "Welcome Back", ti ricordiamo che terminerà a fine giugno, **quindi se non l'hai ancora reclamato, provvedi a farlo in fretta!**



9 IN COSA CONSISTE L'AFFINION INTERNATIONAL LIMITED?

Oltre al "pacchetto di bentornato", per rassicurare i suoi utenti **Sony ha annunciato un piano di protezione relativo alle carte di credito e a eventuali furti di identità** proposto dalla società Affinion International Limited. Sottoscrivendolo, potrai godrere di una protezione finanziaria e dei dati personali, supporto per il recupero di dati rubati, monitoraggio delle informazioni sensibili, hotline telefonica per le richieste di aiuto e altro ancora. **Secondo Sony, il servizio sarà gratuito per i primi 12 mesi.**

10 C'È LA POSSIBILITÀ CHE QUESTI PROBLEMI SI RIPETANO IN FUTURO?

Per quanto la storia ci insegni che nessun sistema informatico si possa dire totalmente blindato, Sony si sta impegnando al massimo per complicare il lavoro dei prossimi hacker che vorranno violare il PSN. **Ad esempio, sta collaborando con diverse società specializzate nella sicurezza informatica e sta implementando un nuovo sistema di registrazione dei dati personali degli utenti.** Ha inoltre assegnato a un esperto il ruolo di responsabile per la sicurezza delle informazioni, incaricandolo di mantenere al sicuro i nostri dati. Vi sarà inoltre un sistema di monitoraggio automatico del software e della gestione della configurazione per prevenire possibili attacchi, un aumento dei livelli di protezione e criptazione dei dati, un inspessimento delle maglie di controllo nelle verifiche anti-intrusione o di attività inusuali, oltre che l'aggiunta di firewall addizionali.

Tira fuori il massimo dalla tua PlayStation!

Le migliori periferiche per sfruttare al 100% PS3, PS2 e PSP.

HAUPPAUGE **HD PVR**

TIPO	REGISTRATORE DIGITALE
COMPATIBLE	PC
PRODUTTORE	HAUPPAUGE
PREZZO	€ 219,90
SITO WEB	WWW.HAUPPAUGE.IT

I tuoi trionfi passeranno alla storia



Se sei un campione incompreso in cerca di fama o semplicemente vuoi condividere le tue vittorie con gli amici, inizia a risparmiare: Hauppauge ti offre un modo semplice (ma non proprio economico) per registrare le tue imprese...

INSTALLAZIONE. Tra i maggiori pregi di questo piccolo videoregistratore digitale figurano la sua "modestia" in termini di risorse richieste (visita il sito per le specifiche complete) e la facilità di installazione. Per utilizzarlo basta collegarlo via USB a un PC e alla fonte che preferisci (PS3 o decoder digitali) attraverso un cavo component. Una volta collegato all'ingresso component del monitor o della TV con il cavo incluso, l'HD PVR farà da "passante" permettendoti di registrare mentre giochi.

FUNZIONAMENTO. All'atto pratico, tutto il procedimento avviene "nella scatoletta magica", mentre il PC fa esclusivamente da magazzino dati e da interfaccia di controllo. Lancia il programma, scegli il formato video (.M2TS o .MP4 possono essere letti tranquillamente da PC o PS3), seleziona la risoluzione (720p o 1080i. Niente fullHD) e decidi la qualità audio/video, che si rifletterà sull'ingombro del file finale. Al massimo della qualità, un file da 10 minuti occuperà circa un giga. Il programma fornito ogni tanto può essere un po' "capriccioso", ma niente che un riavvio non abbia risolto.

QUALITÀ AUDIO/VIDEO. Per essere un prodotto consumer, la qualità è eccellente. Anche su PC di fascia bassa, i filmati registrati sono fluidi, e i colori brillanti. Ovviamente, però, servirà un PC abbastanza potente per convertire o editare il file risultante, ma se vuoi solo rivedere i tuoi match PS3 ne va bene uno qualsiasi. Va segnalato un minimo di input lag in fase di registrazione usando il PVR come passante, ma si tratta di qualcosa che noterai solo in rarissimi casi.

CONNESSIONI E DOTAZIONE. Tutto quello che serve: ingressi e uscite Component e Toslink sul retro, e ingressi S-video e composito sul frontale. La confezione include un telecomando (purtroppo non utilizzabile per gestire la registazione), e un cavo component di generose dimensioni.

>> GIUDIZIO: ECCELLENTE
Sicuramente costoso, ma vale il prezzo richiesto, visto che si tratta di un vero e proprio videoregistratore digitale.



La periferica si accende di una accattivante luce blu quando entra in fase di registrazione.

[E INOLTRE]

PS3 € 47,90 DURACELL WWW.DURACELLDIRECT.IT

Duracell Extender

Da un po' di tempo, anche il noto produttore di batterie si è lanciato nel settore delle periferiche da gioco. Tra i prodotti più curiosi della sua line up figura sicuramente questo mix di custodia, base di ricarica e hub, pensato per essere posto a fianco di PS3 completandone perfettamente le linee. Lo sportello superiore si apre per ospitare e ricaricare una coppia di pad DualShock, mentre sul frontale sono presenti un lettore di schede di memoria e delle porte USB aggiuntive. Un prodotto più curioso che realmente utile.

>> GIUDIZIO: DISCRETO



PS3 € 69,90 4GAMERS WWW.ACCESSORIES4TECHNOLOGY.COM

Gaming Headset CP-PRO

A molti giocatori, lo stile "da cellulare" degli headset PS3 non è mai andato particolarmente a genio, soprattutto perché tende a risultare scomodo durante lunghe sessioni di gioco. Ora 4Gamers e Shardan offrono una alternativa con il marchio ufficiale di qualità costruttiva e ingegneristica eccellente. Qualità audio pregevole, imbottitura morbida, padiglioni ben dimensionati, e sul cavo è presente una regolazione indipendente di volume della chat e dell'audio del gioco. Un po' caro, ma sicuramente da tenere in considerazione.

>> GIUDIZIO: ECCELLENTE



PS3 € 62,90 DATEL UK.CODEJUNKIES.COM

Super Sports 3X

Se nella fascia alta dei volanti la scelta si riduce ai "soliti noti" Logitech e Fanatec, nella fascia tra 40 e 70 euro la bagarre è totale. Datel si lancia coraggiosamente nella mischia, ma il risultato a voler essere buoni poteva essere migliore. Raggio e gradualità di sterzata ridotti, materiali plasticosi, configurabilità solo via PC e una pedaliera che non ne vuole sapere di stare ferma lo rendono davvero difficile da consigliare.

>> GIUDIZIO: INSUFFICIENTE



MADCATZ WIRELESS **HEADSET**

TIPO	**HEADSET**
COMPATIBILE	**PS3**
PRODUTTORE	**MADCATZ**
PREZZO	**€ 29,90**
SITO WEB	**WWW.MADCATZ.COM**

Un headset piccolo, ma di buona qualità

Per gli appassionati di giochi online arriva un nuovo headset firmato MadCatz. Non lasciarti ingannare dalle sue dimensioni ridotte.



■ Grazie alle sue dimensioni ridotte, l'headset MadCatz è comodo e funzionale.

» ERGONOMIA. Il pregio principale di questa periferica sta proprio nelle sue dimensioni ridotte, che risolvono i problemi di peso e la sensazione di ingombro percepita da molti giocatori nell'usare l'headset ufficiale Sony. L'archetto è adattabile sia all'orecchio sinistro che a quello destro.

» QUALITÀ DEL SUONO. Le tecnologia di riduzione del rumore di fondo fa sì che l'headset offra un segnale discretamente pulito sia in uscita che in ingresso. Le prestazioni in generale sono migliori di quanto il prezzo non lasci intendere.

» RIFINITURE. Sicuramente è un prodotto che punta alla funzionalità e non all'eccellenza, ma design e materiali sono discreti. Si può comodamente ricaricare tramite un cavo USB (incluso nella confezione), senza bisogno di una base o altri apparati esterni.

» INSTALLAZIONE. L'installazione ti porterà via solo qualche minuto, come con qualunque altro headset. Si accende l'auricolare e, tramite il menu delle periferiche di PS3, si attiva il "pairing" del segnale Bluetooth. Una lieve aggiustatina all'uscita audio e sarai pronto per giocare. Le istruzioni riportano comunque il processo punto per punto. ●

» GIUDIZIO: DISCRETO

Non sarà il più bello o sofisticato degli headset, ma è funzionale e si può portare in un taschino. Da tenere in considerazione.

SONY **SURROUND SOUND SYSTEM**

TIPO	**IMPIANTO 2.1**
COMPATIBILE	**PS3**
PRODUTTORE	**SONY**
PREZZO	**€ 199**
SITO WEB	**WWW.SONY.COM**

Degli altoparlanti pensati per la tua PS3

Non disponi di spazio sufficiente per installare un impianto 5.1? Vuoi un suono nitido, ma che non disturbi i vicini? Prova questa particolare soluzione creata da Sony apposta per PS3.



■ Emula il suono 5.1, occupa poco spazio, è facile da collegare e usa pochi cavi.

» CONNESSIONE. La "sound bar" Sony offre un'entrata ottica/digitale e una in composito (cavetti rosso e bianco), che è tutto quel che occorre alla tua PS3. Spiace però che manchi una connessione HDMI, magari passante. La confezione include un cavo ottico molto lungo per una installazione agevole.

» POTENZA. Ottimo per una stanza di piccole dimensioni, sufficiente per un salone. La sua configurazione 2.1 (10W per ogni altoparlante e 15W per il subwoofer) offre un suono limpido, con buoni bassi, e una emulazione surround (basata sulla tecnologia S-Force PRO Surround) gradevole, anche se non paragonabile a un vero 5.1. La posizione e lo spostamento del suono intorno all'utente sono percepibili, ma poco convincenti, ragion per cui è consigliato più che altro a coloro che desiderano migliorare il suono del proprio televisore senza invadere la stanza di cavi e casse.

» AMPLIFICAZIONE. Non necessita di un amplificatore separato, è compatibile con gli standard più diffusi (DTS, Dolby Digital e Pro Logic II, PCM Lineare). Offre varie opzioni di equalizzazione e potrai controllarne le funzioni tramite il telecomando incluso.

» RIFINITURE. Eccellenti. Il design ricorda la PS3 (c'è perfino il logo), è compatto e, grazie alla plastica di qualità, robusto. Il quadro comandi è piuttosto essenziale: poche informazioni e quattro tasti per volume, accensione, selezione della fonte audio ed equalizzazione. ●

» GIUDIZIO: BUONO

Consigliato a chi desidera migliorare il suono della propria TV, ma non a chi desidera un effetto cinema 5.1 "low cost".

I NOSTRI PREFERITI

» PAD

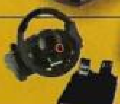
1 
DUAL SHOCK 3
» SONY » € 59,95
Tutto il bello del Sixaxis, più la vibrazione. Vale il suo prezzo.

2 
PRO-ELITE WIRELESS CONTROLLER
» POWER A » € 44,90
Un pad "asimmetrico", comodo e dalle ottime rifiniture.

3 
WIRELESS STEALTH CONTROLLER
» BLAZE » € 29,99
Un pad con tutte le funzioni del Dual Shock 3. Funziona con 3 pile AAA.

» VOLANTI

FERRARI WIRELESS GT COCKPIT 430
» THRUSTMASTER » € 249,99
Un volante di lusso la cui unica pecca è non supportare la vibrazione.
 1

DRIVING FORCE GT
» LOGITECH » € 99,90
Il volante ufficiale di *GT5 Prologue* è uno dei migliori sul mercato.
 2

LOGITECH G27
» LOGITECH » € 299,00
Il prezzo è alto, ma la qualità non si discute. Tra i migliori sul mercato.
 3

» SISTEMI AUDIO

1 
LOGITECH 5.1 Z-5500
» LOGITECH » € 399,00
Il miglior impianto 5.1 sulla piazza, in tutti i sensi. Ma è piuttosto caro.

2 
GIGAWORKS G550W
» CREATIVE » € 449
Benché caro, è molto potente. E soprattutto è wireless!

3 
SOUND STAGE 5.1
» LOGIC 3 » € 399,00
Offre un buon effetto 5.1, è facile da installare ed evita grovigli di cavi.

» HEADSET

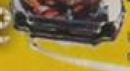
GAMING HEADSET CP-PRO
» 4GAMERS » € 69,90
Spicca per qualità dei materiali e prestazioni, ma è un po' costoso e non è wireless.
 1

HEADSET BLUETOOTH
» SONY » € 39,99
L'headset ufficiale di Sony per PS3. Ottimo, ma non il migliore.
 2

EX-02 NEXT GEN HEADSET
» GIOTECK » € 39,99
Design gradevole e ottima autonomia. Una scelta da tenere in considerazione.
 3

» IL MEGLIO PER PSP

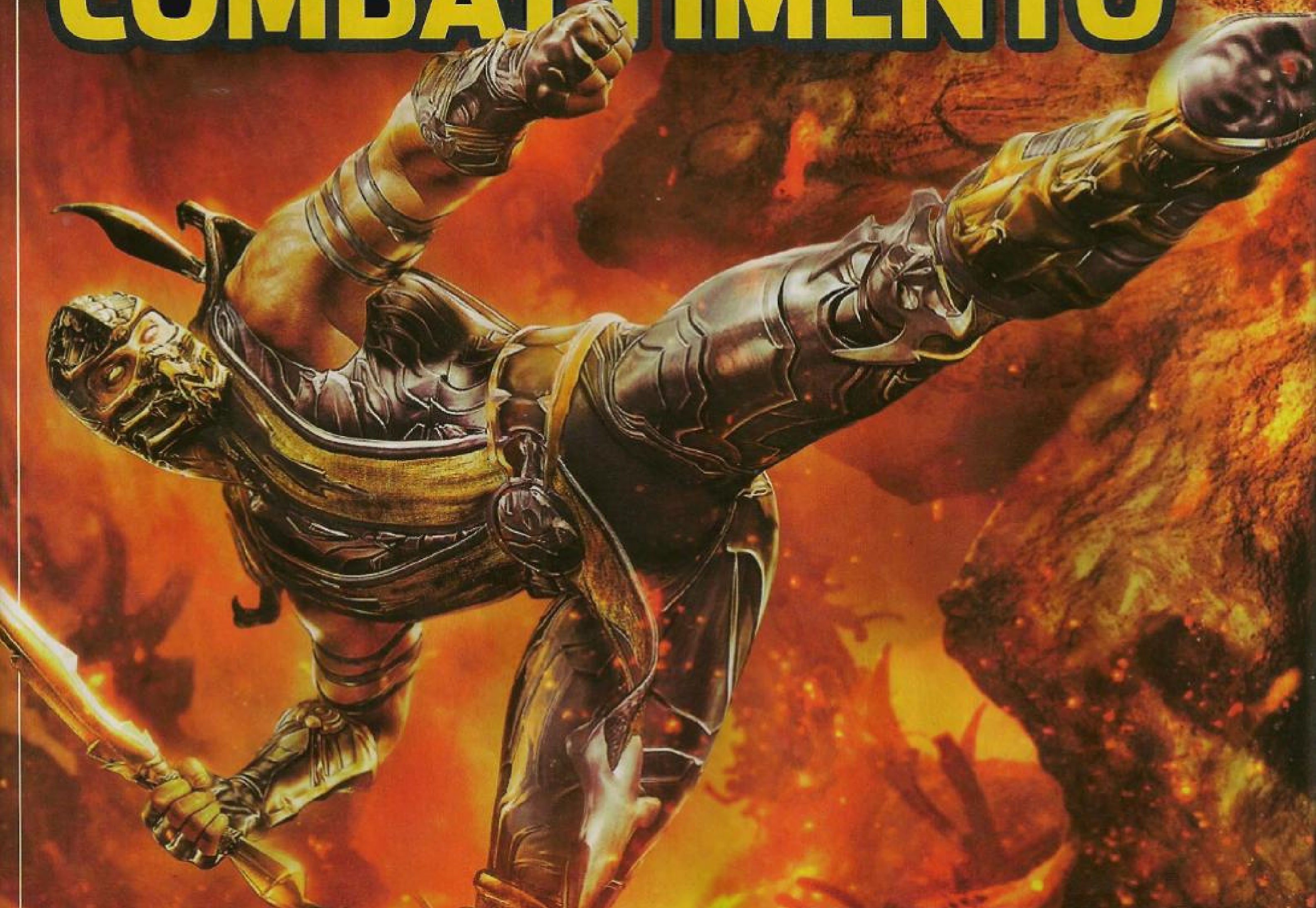
1 
MEMORY STICK 8GB
» SANDISK » € 29,95
Tanto spazio in più per immagazzinare tutto quello che vuoi.

2 
PLAYGEAR POCKET
» LOGITECH » € 19,95
Una vera e propria corazza per non rovinare la tua console preferita.

3 
GO! EXPLORE
» SONY » € 69,95
Un "gadget" che converte la tua PSP in un GPS. Peccato per il prezzo.

UN CONFRONTO SENZA ESCLUSIONE DI **COLPI**

I SIGNORI DEL COMBATTIMENTO



I picchiaduro stanno vivendo una nuova giovinezza, e tutte le serie storiche hanno fatto il loro grande ritorno su PS3. Alla luce della ricchezza e della qualità dell'offerta, abbiamo organizzato questo confronto per aiutarti nella scelta. Sei pronto a combattere?

- BlazBlue: Continuum Shift
- Dragon Ball Raging Blast 2
- Marvel vs Capcom 3
- Mortal Kombat
- Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2
- SoulCalibur IV
- Super Street Fighter IV
- Tekken 6





STRUTTURA CLASSICA, GIOCABILITÀ **MODERNA**

BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT



Sviluppatore: **ARC SYSTEM WORKS**
Produttore: **NAMCO BANDAI**
Prezzo: **€ 49,90**
GIOCATORI **1-2** ONLINE **1-2**
TESTI **ITALIANO** PARLATO **INGLESE/GIAPPONESE**

■ **Di base include 14 lottatori.** Non molti, ma almeno sono ben differenziati tra loro.

I creatori della serie *Guilty Gear* hanno messo a frutto tutta la loro esperienza per dar vita a questa nuova serie, già di culto tra gli appassionati.

SISTEMA DI GIOCO. Gli autori di *Guilty Gear* sono riusciti a migliorare nettamente quanto proposto con il prequel *BlazBlue: Calamity Trigger*. Si tratta di un picchiaduro in 2D di stampo classico che mette in scena combattimenti serrati e ricchi di possibilità offensive (tra cui una barra dell'Ira che permette di sferrare attacchi speciali). L'ampio numero di mosse disponibili e la precisione dei controlli lo rendono la scelta ideale per i giocatori più "hardcore".



■ **I combattimenti sono in 2D.** Il ritmo è altissimo e le possibilità di attacco molteplici.



MODALITÀ E OPZIONI. *BlazBlue: Continuum Shift* offre una completa modalità Storia e combattimenti online molto fluidi. Le novità rispetto a *Calamity Trigger* sono l'esauriente tutorial (indispensabile per apprendere a pieno il sistema di gioco) e due modalità aggiuntive, Legione e Sfida, che ne incrementano la longevità. I suoi problemi principali sono la scarsa immediatezza, il suo essere pensato per i più esperti, e lo scarso numero di personaggi (solo 14, più tre acquistabili dallo Store), ancorché il cast sia ben differenziato.



COMPARTO TECNICO. Lo stile grafico, chiaramente ispirato ai classici del passato, riesce comunque a sorprendere. I lottatori sono disegnati con grande eleganza, le ambientazioni tridimensionali traboccano di dettagli e la colonna sonora è trascinante. Solo i tempi di caricamento macchiano una realizzazione altrimenti perfetta. ○

» GIUDIZIO: **BUONO**

Combattimenti in 2D con un sistema di gioco profondo e un'estetica accattivante. Peccato per la scarsità di lottatori..

UN **SUPERGUERRIERO** IN CONTINUA EVOLUZIONE

DRAGON BALL RAGING BLAST 2



Sviluppatore: **SPIKE**
Produttore: **NAMCO BANDAI**
Prezzo: **€ 29,90**
GIOCATOR. **1-2** ONLINE **1-2**
TESTI **ITALIANO** PARLATO **INGLESE/GIAPPONESE**

■ **Include 65 lottatori.** Contando le fusioni, la cifra sfiora il centinaio. Davvero niente male.

Goku e compagni tornano su PS3 con un titolo che pone rimedio a buona parte dei difetti dei precedenti *Dragon Ball* apparsi su questa console.

SISTEMA DI GIOCO. *Raging Blast 2* adotta un sistema di gioco simile a quello del primo episodio, con un ritmo leggermente più elevato e nuove possibilità di attacco. Per esempio, al momento di caricare il Ki potrai attivare una nuova modalità di combattimento (denominata Animo Furioso) che garantisce colpi più potenti. Sono inoltre presenti nuove tecniche per concatenare gli attacchi, cui si aggiungono quattro nuove mosse di squadra, per un totale di nove.



■ **I combattimenti sono forsennati** e la gestione della visuale è ora molto più efficiente.



MODALITÀ E OPZIONI. Le vicende sono ispirate alla serie Z del manga (dalla saga dei Saiyan fino a quella di Bu), con l'aggiunta di alcuni OAV. Questo porta il totale dei lottatori controllabili a 65, che diventano un centinaio se si considerano fusioni e trasformazioni. Le modalità di gioco sono molto numerose, e includono la sezione Galassia, ovvero la campagna principale, l'Online, l'addestramento, la Zona di Battaglia (duelli in cui completare sfide per ottenere medaglie) e il Museo, solo per citarne alcune.



COMPARTO TECNICO. Lo stile grafico è stato reso più sobrio e meno simile a quello dell'anime, una scelta che potrebbe non essere apprezzata da tutti. La gestione della visuale è decisamente migliorata rispetto al primo *Raging Blast*, sebbene ancora imperfetta. La possibilità di impostare l'audio in giapponese aggiunge autenticità e atmosfera. ○

» GIUDIZIO: **DISCRETO**

Il miglior gioco su "Dragon Ball" per PS3, sebbene la formula inizi ad apparire un po' logora...





DUE **UNIVERSI** LEGGENDARI SI SCONTRANO

MARVEL VS CAPCOM 3

I supereroi e i supercriminali dei fumetti Marvel si scontrano con i carismatici personaggi Capcom in un sensazionale "crossover".



12

Sviluppatore: **INTERNO**

Produttore: **CAPCOM**

Prezzo: **€ 69,90**

GIOCATORI **1-2** ONLINE **1-2**

TESTI **ITALIANO** PARLATO **INGLESE/GIAPPONESE**

■ Include 36 lottatori, 18 per ogni fazione. Puoi ampliare il cast con i contenuti aggiuntivi a pagamento.

» SISTEMA DI GIOCO. *MvC 3* è un picchiaduro bidimensionale in cui si affrontano due squadre da tre lottatori ciascuna. In qualsiasi momento potrai sostituire il personaggio impegnato sul ring con una delle due "riserve", ed effettuare combo che coinvolgano l'intero terzetto. Puoi realizzare mosse speciali attivabili dopo aver riempito l'apposita barra, suddivisa in cinque livelli. I duelli sono rapidi e possono essere resi più accessibili impostando una modalità di controllo semplificata. A differenza di altri titoli della comparativa, il gioco è bilanciato in modo da offrire grande divertimento anche ai meno esperti.



■ *MvC 3* offre duelli tre contro tre. Potrai effettuare attacchi e combo con tutta la squadra.



» MODALITÀ E OPZIONI. Include 36 lottatori equamente suddivisi tra le due fazioni. Non sono pochi, ma era lecito attendersi qualcosa di più. La situazione non migliora con le modalità di gioco: sono presenti le classiche sezioni Arcade, Allenamento, Galleria e una modalità a missioni che richiede di effettuare combo specifiche. La varietà in singolo è pertanto ridotta, ma l'ottimo Online ne compensa le mancanze.

» COMPARTO TECNICO. I combattimenti di *MvC 3* sono un concentrato di spettacolarità. Utilizza il motore grafico MT Framework (lo stesso di *Resident Evil 5*), che garantisce scontri fluidi, frenetici e di grande impatto visivo. Lo stile, inoltre, riprende quello dei fumetti. Insieme a *SSFIV*, sfoggia la migliore grafica di tutto il confronto, colorata e definita. ○



» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Spettacolare e accessibile. Sarebbe il migliore, non fosse per le poche modalità di gioco e il bilanciamento migliorabile.

IL PICCHIADURO PIÙ **KATTIVO** E KOMPLETO

MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat torna in grande stile con un eccellente picchiaduro che adatta l'essenza della serie ai tempi moderni.



18

Sviluppatore: **NETHERREALM STUDIOS**

Produttore: **WARNER BROS**

Prezzo: **€ 69,90**

GIOCATORI **1-4** ONLINE **1-4**

TESTI **ITALIANO** PARLATO **ITALIANO**

■ Sub-Zero e tutti i personaggi più rappresentativi sono presenti all'appello.

» SISTEMA DI GIOCO. *MK* presenta combattimenti in 2D incentrati sull'uso di quattro tasti, due per i pugni e altrettanti per i calci, cui se ne aggiungono due per la parata e la presa. Ripropone tutte le mosse rese celebri dalla saga, come i montanti o le fatality, oltre ad attacchi specifici per ogni lottatore. Non mancano le novità, come i combattimenti in coppia o gli attacchi ai raggi X, che mostrano "clinicamente" i danni provocati al nemico. I combattimenti sono profondi, molto tecnici e richiedono la memorizzazione di lunghe sequenze di tasti.



■ La serie torna alle sue radici 2D, aggiungendovi una miriade di opzioni di gioco.



» MODALITÀ E OPZIONI. Potrai utilizzare i 28 lottatori in svariate modalità di gioco, soprattutto dedicate al singolo giocatore. La principale è chiamata Storia e racconta le vicende del torneo attraverso sedici capitoli, nel corso dei quali sarai chiamato a controllerai tutti i personaggi. La Torre delle Sfide, invece, include oltre trecento prove di vario tipo. Non mancano poi le classiche sezioni Arcade, Allenamento e Online, cui si aggiungono molti extra nascosti. Longevità garantita, insomma.

» COMPARTO TECNICO. Cupo e violento, il comparto tecnico non delude. I 29 scenari sono ben realizzati, al pari dei modelli dei lottatori, ma non raggiunge le vette di *Super Street Fighter IV* o *Marvel VS Capcom 3*. La sezione audio è di ottimo livello, fatta eccezione per l'imbarazzante doppiaggio in italiano... ○



» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Uno dei migliori picchiaduro per PS3, grazie al suo carisma, alla sua profondità e alle numerose modalità di gioco.





ANCORA PIÙ **SPETTACOLARE** DELLA SERIE TV

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2



18

Sviluppatore: **CYBERCONNECT2**

Produttore: **NAMCO BANDAI**

Prezzo: **€ 69,90**

GIOCATORI **1-2** · ONLINE **1-2**

TESTI **ITALIANO** · PARLATO **INGLESE/GIAPPONESE**

■ Naruto è stato protagonista di una quarantina di giochi su varie piattaforme. Questo è il migliore.

L'ultimo gioco ispirato a Naruto rende omaggio all'anime con un adattamento di altissimo livello. Giudicato "miglior picchiaduro 2010" dai lettori.

SISTEMA DI GIOCO. Il sistema di combattimento di *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2* è simile a quello di altri giochi dedicati al giovane eroe, ma con diverse novità. Nel corso dei duelli uno contro uno potrai eseguire combo, attivare il chakra, usare armi da lancio (come gli shuriken) e altri oggetti, o ancora chiedere l'intervento di un compagno e cimentarti in quick time event. Include inoltre le trasformazioni e una modalità denominata "Risveglio", che conferisce attacchi letali.



■ I combattimenti sono in 3D, con un'estetica che riproduce fedelmente quella dell'anime.



MODALITÀ E OPZIONI. La trama segue le vicende di "Naruto Shippuden", coprendo gli eventi che vanno dal suo ritorno al Villaggio della Foglia fino alla nomina a Hokage. La modalità Storia (piuttosto noiosa) ti mette nei panni di una quarantina di personaggi, mostrando le vicende da diverse prospettive. Oltre rivivere i principali combattimenti della serie, potrai esplorare scenari come il Villaggio della Foglia per svolgere missioni e sbloccare oggetti ed extra. È questa la modalità principale, sebbene non manchino i combattimenti singoli e un buon Online.



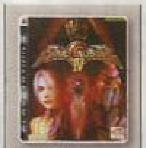
COMPARTO TECNICO. L'impatto di *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2* è incredibile. Lo studio Pierrot, già autore dell'anime, ha collaborato con CyberConnect2 per rendere lo stile grafico il più possibile fedele all'originale, e il risultato è impeccabile. Il comparto audio non è da meno, con musiche originali e dialoghi (anche) in giapponese.

» GIUDIZIO: BUONO

Il gioco di Naruto più completo e spettacolare. Più in generale, il miglior adattamento di un anime per PS3.

I SIGNORI DELL'ACCIAIO INCROCIANO LE **ARMI**

SOULCALIBUR IV



16

Sviluppatore: **PROJECT SOUL**

Produttore: **NAMCO BANDAI**

Prezzo: **€ 29,90**

GIOCATORI **1-2** · ONLINE **2**

TESTI **ITALIANO** · PARLATO **INGLESE**

■ La prorompente e letale Ivy è uno dei trenta lottatori presenti in *SoulCalibur IV*.

È il gioco più datato di tutto il confronto, ma mantiene intatte le sue virtù: accessibilità, divertimento e tante modalità.

SISTEMA DI GIOCO. *SC IV* offre duelli in 3D in cui sono le armi bianche a essere protagoniste. Il sistema di combattimento si basa sull'uso di quattro tasti (tre attacchi più la parata), un controllo tanto semplice quanto efficace. Questo episodio vi aggiunge novità come la possibilità di sfondare la guardia dell'avversario in tre punti distinti, oppure la barra Anima, che una volta riempita sblocca l'accesso ad azioni speciali (come il ripristino della salute o l'invisibilità). Questo rende i combattimenti ancora più profondi rispetto al passato.



■ Le armi bianche danno vita a spettacolari duelli in 3D.





MODALITÀ E OPZIONI. Puoi scegliere tra Storia, dove ti alternerai ai comandi di più personaggi, Torre delle Anime Perdute (un'evoluzione della modalità Sopravvivenza), Arcade, Allenamento, Museo (che include una notevole quantità di materiale extra) ed Editor, che permette di creare lottatori personalizzati. La longevità, in sostanza, è assicurata. Il quarto capitolo include poi due ospiti "stellari": Darth Vader e Starkiller. In tutto i lottatori sono più di trenta.

COMPARTO TECNICO. Pur essendo di gran lunga il più "anziano" gioco di questo confronto, il comparto tecnico non delude. I lottatori sono stati disegnati da celebri mangaka, e tanto le animazioni quanto i fastosi scenari restano ancora oggi molto gradevoli.

» GIUDIZIO: BUONO

Un picchiaduro completo, divertente e spettacolare. È tuttora un'ottima scelta, e online è ancora molto giocato.



IL **MIGLIOR EPISODIO** DEL MIGLIOR PICCHIADURO

SUPER STREET FIGHTER IV



12

Sviluppatore: **CAPCOM**

Produttore: **CAPCOM**

Prezzo: **€ 39,90**

GIOCATORI 1-2 | ONLINE 1-2 | TESTI ITALIANO | PARLATO INGLESE/GIAPPONESE

I pochi difetti presenti in *Street Fighter IV* sono stati prontamente cancellati da questa sontuosa riedizione.

SISTEMA DI GIOCO. *Super Street Fighter IV* mantiene il sistema di gioco del predecessore: combattimenti in 2D con la classica configurazione a sei tasti, suddivisi tra pugni e calci, con cui eseguire Focus Attack e altri mosse speciali. Con questa edizione, Capcom si è impegnata ad affinare il modello di gioco e a correggere il bilanciamento tra i vari lottatori. *SSF IV* offre inoltre due Ultra Combo per personaggio, che contribuiscono a dar vita a scontri intensi e tecnicamente profondi. Da questo punto di vista, i migliori su PS3.



I combattimenti in 2D sono esaltati da un bilanciamento impareggiabile.



Il lottatore turco Hakan è uno dei 10 nuovi personaggi che si sommano ai 25 di *SF IV*.

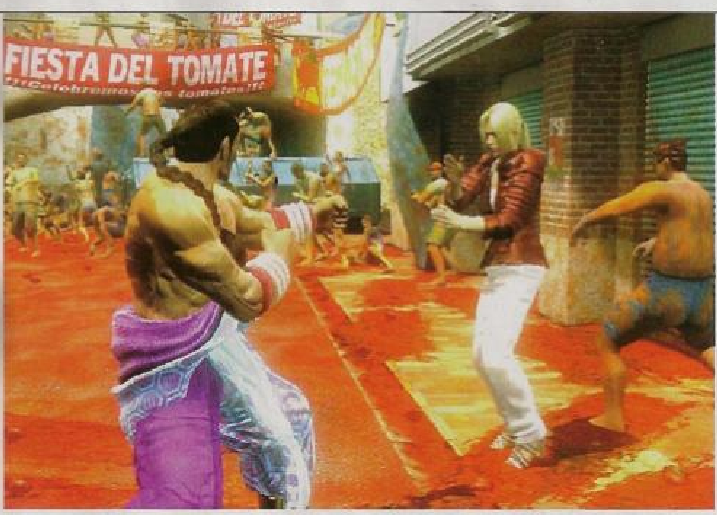
MODALITÀ E OPZIONI. Le modalità principali sono Arcade e Online. In quest'ultima sono presenti nuove opzioni, come Team Battle (battaglie a squadre per otto giocatori), Replay (registra, carica online e scarica i migliori duelli) o Endless Battle (vince chi resta in piedi per ultimo). Include anche nuove sfide bonus e dieci lottatori inediti, che si aggiungono ai 25 di *Street Fighter IV*.

COMPARTO TECNICO. Graficamente, *Super Street Fighter IV* è impressionante. Dai modelli dei lottatori alle animazioni, passando per la fluidità degli scontri e le spettacolari evoluzioni della telecamera, non esistono difetti evidenti. I nuovi scenari introdotti con questa edizione, tra cui la Metro City di *Final Fight*, sono ottimamente realizzati.



» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Il re dei picchiaduro, nella sua forma migliore... In attesa di *Super Street Fighter IV Arcade Edition*, ovviamente.



UN **CLASSICO** DEI PICCHIADURO SU PLAYSTATION

TEKKEN 6



16

Sviluppatore: **NAMCO**

Produttore: **NAMCO BANDAI**

Prezzo: **€ 29,90**

GIOCATORI 1-2 | ONLINE 1-2 | TESTI ITALIANO | PARLATO INGLESE/GIAPPONESE

Tekken 6 resta prigioniero della sua tradizione, senza rischiare novità in grado di rinfrescarne la formula (salvo la pessima modalità Campagna).

SISTEMA DI GIOCO. Fedele alle sue origini, *Tekken 6* offre combattimenti in 3D uno contro uno in cui ciascun tasto corrisponde a un arto del lottatore. L'esperienza di gioco è molto simile a quella dei precedenti *Tekken* per PS2, sebbene non manchino novità come la Furia, che regala colpi più potenti quando si è in fin di vita. Ogni lottatore dispone di oltre 100 mosse. Nel complesso, le innovazioni rispetto ai capitoli precedenti sono marginali.



La modalità Campagna di *Tekken 6* è un picchiaduro a scorrimento mediocre.



Lin Xiaoyu è uno dei 40 personaggi di *Tekken 6*, il numero più alto nella storia della serie.

MODALITÀ E OPZIONI. Puoi affrontare la modalità Arcade originale o altre varianti della formula di gioco, come i combattimenti a squadre, le prove a tempo o le sfide di sopravvivenza. La Campagna è invece un picchiaduro a scorrimento simile a quelli dei prequel, noioso e rigido. Il fatto di doverselo sorbire per sbloccare accessori con cui personalizzare il tuo lottatore è un vero crimine. L'Online include funzionalità interessanti, come la chat vocale o la possibilità di sbloccare oggetti per Home.

COMPARTO TECNICO. I combattimenti sono molto fluidi, grazie ai 60 frame al secondo, sebbene i caricamenti siano lunghi. Gli scenari sono molto curati e i modelli dei lottatori convincono, ma da una serie con questo pedigree era lecito attendersi qualcosa di più.



» GIUDIZIO: BUONO

Ricco, longevo e graficamente piacevole. Non gli mancano i punti di forza, ma la scarsa originalità è evidente.

» CONCLUSIONI

Siamo giunti al termine di questo serrato confronto. I contendenti hanno dimostrato qualità eccezionali, ma a spuntarla è il più equilibrato. Ciascun titolo, tuttavia, offre elementi di interesse agli appassionati del genere.



Questo scontro tra picchiaduro incorona *Super Street Fighter IV*. È il gioco più equilibrato in ogni aspetto: comparto tecnico, modalità di gioco e sistema di combattimento. Al secondo posto troviamo il nuovo *Mortal Kombat*, meno impressionante dal punto di vista grafico rispetto a *SSF IV*, ma ricco di modalità di gioco e segreti che ne estendono la longevità. Il terzo gradino del podio è occupato da *Marvel vs Capcom 3*, con la sua impressionante realizzazione tecnica, l'ottimo sistema di controllo... e le poche modalità di gioco. Segue *SoulCalibur IV*, il gioco meno recente di questo confronto, ma ancora in grado di sedurre i fan dei duelli all'arma bianca con un grande spettacolo visivo e opzioni interessanti, come l'editor di personaggi.. La quinta piazza è di *Tekken 6*, un ottimo picchiaduro, ricco di opzioni, ma troppo simile ai predecessori per PS2. Verso il fondo troviamo *BlazBlue Continuum Shift*, un altro grande picchiaduro 2D, ma troppo "elitario" e con pochi personaggi, e *Naruto*, magistrale nel portare su console l'anime cui è ispirato ma poco profondo. Il fanalino di coda è *Raging Blast 2*, il miglior gioco di Goku su PS3, ma privo di idee originali e bilanciato in modo approssimativo. ●

	CARATTERISTICHE GENERALI											CARATTERISTICHE TECNICHE								SISTEMA DI GIOCO										
	N. di lottatori	Personalizzazione dei lottatori	Editor di lottatori	N. di scenari	Modalità di gioco	N. di giocatori	Opzioni online	Contenuti scaricabili	Extra	Longevità	GIUDIZIO	Realizzazione personaggi	Animazioni	Scenari	Effetti grafici	Supporto 3D	Colonna sonora	Effetti audio	GIUDIZIO	Struttura	N. di tasti di attacco	Parata semplice	Magia	Barra mosse speciali	Mosse finali	Combattimenti con armi	Combattimenti a squadre	Attacchi combinati	GIUDIZIO	TOTALE
BlazBlue: Continuum Shift	14	No	No	28	6	1-2	D	Sì	D	B	B	B	D	D	D	No	B	D	D	2D	4	Direz.	Sì	Sì	No	No	No	No	B	B
Dragon Ball Raging Blast 2	65	Sì	No	11	4	1-2	B	Sì	B	B	B	B	B	D	D	No	B	B	B	3D	3	Tasto	Sì	Sì	No	No	Sì	No	B	D
Marvel vs Capcom 3	36	No	No	8	4	1-2	B	Sì	B	D	B	E	E	B	E	No	B	E	E	2D	4	Direz.	Sì	Sì	No	No	Sì	Sì	E	E
Mortal Kombat	28	No	No	29	6	1-4	E	Sì	E	E	E	B	B	B	E	Sì	E	B	B	2D	5	Tasto	Sì	Sì	Sì	No	Sì	Sì	E	E
Naruto SUNS 2	40	No	No	22	3	1-2	B	Sì	B	E	B	E	E	E	B	No	E	B	E	3D	3	Tasto	Sì	Sì	No	Sì	Sì	Sì	E	B
Soul Calibur IV	30	Sì	Sì	18	5	1-2	B	No	E	E	E	B	B	B	B	No	E	B	B	3D	3	Tasto	No	No	Sì	Sì	Sì	No	B	B
Super Street Fighter IV	35	No	No	20	6	1-2	E	Sì	B	E	E	E	E	E	E	No	B	E	E	2D	6	Direz.	Sì	Sì	No	No	Sì	No	E	E
Tekken 6	40	Sì	No	16	6	1-2	E	Sì	E	E	E	B	E	B	B	No	B	B	B	3D	4	Direz.	No	No	No	Sì	Sì	No	B	B

» LEGENDA DELLA SCHEDA

Le note, i colori e le abbreviazioni della tabella soprastante vanno letti così:
Eccellente (E) / Buono (B): Verde
Discreto (D) / Sufficiente (S): Giallo
Insufficiente (I): Rosso

GIOCO Play CONSIGLIATO — Questo bollino indica il vincitore del confronto. Quando lo vedi compra il gioco a colpo sicuro: non può mancare nella tua ludoteca.

CONSIGLIATO Play QUALITÀ/PREZZO — Ecco come viene indicato il vincitore del confronto sotto il profilo del rapporto qualità/prezzo.

CARATTERISTICHE GENERALI

Dati oggettivi che misurano le possibilità del gioco e danno un'idea della sua longevità.
Numero di lottatori: indichiamo il numero totale di lottatori inizialmente disponibili.
Personalizzazione dei lottatori: indichiamo se è possibile modificare il proprio aspetto (non si considerano i costumi alternativi).
Numero di giocatori: indichiamo il numero di giocatori che possono combattere nella stessa partita.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Valutiamo la qualità tecnica del gioco.
Realizzazione personaggi: valutiamo tanto lo stile dei personaggi quanto la qualità della modellazione.
Supporto 3D: indichiamo se il gioco include la possibilità di visualizzare l'azione in 3D stereoscopico (a patto di possedere un TV compatibile).

SISTEMA DI GIOCO

Illustriamo il sistema di combattimento, con dettagli come i controlli e la profondità tecnica dei duelli.
Struttura: indichiamo se i combattimenti adottano una struttura bidimensionale o tridimensionale (con movimenti in profondità).
Numero di tasti di attacco: indichiamo il numero di tasti utilizzati per attaccare, senza contare le combinazioni.
Magia: indichiamo se è possibile sferrare attacchi non convenzionali, come raggi di energia o palle di fuoco.
Barre mosse speciali: indichiamo se sono presenti barre che, una volta riempite, permettano di sferrare attacchi speciali.
Mosse finali: indichiamo se include la possibilità di infliggere un colpo di grazia al nemico sconfitto.
Combattimenti con armi: indichiamo se è possibile usare armi, indipendentemente dalle magie.
Combattimenti a squadre: indichiamo la presenza di modalità in cui sia possibile combattere insieme a più lottatori, o alternarne l'uso.
Attacchi combinati: indichiamo se è possibile chiamare in scena un alleato insieme a cui sferrare un attacco combinato.

Scrivi a **PlayGeneration**, Edizioni Master
Via Ariberto 24, 20123 Milano

@ Manda un'e-mail a **playgeneration@edmaster.it**

Posta sul nostro forum **www.playgen.it**

Risolviamo tutti i tuoi dubbi

Alla redazione piace trovare sempre una risposta alle tue domande. Quindi che aspetti? Scrivici!

Dall'Oriente con furore

Se acquistassi dal mio account giapponese *Hatsune Miku Dreamy Theater*, avrei problemi a farlo funzionare sulla mia PS3 europea?

@ Syaoran93 (dal forum)

No, non dovresti avere il minimo problema a installarlo e a giocarlo. I titoli scaricabili dagli Store stranieri sono infatti perfettamente compatibili con qualsiasi PS3. Riuscire a leggere i testi in giapponese, tuttavia, è tutto un altro discorso...



■ La serie di rythm game *Hatsune Miku Project Diva* per PS3 e PSP è molto popolare in Giappone.

PS3 "hot"

Oggi dopo aver giocato 40 minuti a *Red Dead Redemption* sulla mia PS3 Slim mi compare una scritta e la PS3 fa un suono. Non faccio in tempo a leggere che si spegne da sola e noto che la luce rossa lampeggia. Subito ho pensato allo YLOD, ma aspettando 10 secondi e premendo si è riaccesa e ho giocato altri 40 minuti. Cos'è successo precisamente?

@ Olympus (dal forum)

Dai "sintomi" che riporti, la tua PS3 sembra essersi surriscaldata. Probabilmente si trova in uno spazio chiuso o molto stretto, nel quale non riesce a "respirare" adeguatamente. In generale, è meglio giocare posizionando la console in un luogo ben areato, in modo che il sistema di raffreddamento possa funzionare a dovere evitando il surriscaldamento e, sul lungo termine, problemi gravi come lo YLOD.

LE GIOCOVIGNETTE



Un po' più giù... un po' più a destra... oddio, sì, perfetto, è proprio lì che fa male. Perché in fondo fare gli assassini non è che paghi poi molto, e un secondo lavoro da fisioterapista può fare comodo...

RACHET

Dante è stato incastrato, e ha avuto un'idea "geniale" per non incappare in altri guai... ma non basta tingersi i capelli per rendersi irriconoscibili. Come minimo bisogna cambiare anche sviluppatore...

ZIMMONNEA



Rivoglio le mie attivazioni!

È possibile azzerare gli slot di un account PSN a distanza, senza toccare la Play dell'altra persona? Ho dato i dati di accesso del mio account a degli amici, ma poi ho saputo che c'è un limite: solo cinque PS3 possono avere i miei dati per scaricare i contenuti.

@ aznalubma14 (dal forum)

No, non è possibile effettuare una simile operazione se non dalla console su cui i dati sono registrati. Ti conviene quindi contattare i tuoi amici e chiedere loro di disattivare il tuo account, oppure farlo tu stesso dalla XMB della loro console (con l'opzione Gestione Account). In qualche caso, alcuni dei nostri collaboratori sono riusciti ad effettuare questa operazione contattando il servizio assistenza Sony, ma si tratta di casi isolati nati dalla coincidenza di operatori disponibili e spiegazioni credibili.

LA DISCUSSIONE

Resident Evil. Una saga notissima, longeva e tutta particolare. E anche piuttosto discussa, visto che secondo alcuni l'abbandono delle meccaniche survival horror in favore di un approccio più action renderebbe "inferiori" le edizioni più recenti. E una domanda apparentemente innocente da parte di un utente, che si è limitato a chiedere quale episodio facesse più paura, ha scatenato una intensa discussione...

Il quarto capitolo è il meno pauroso di tutti. Per me se la giocano i primi tre capitoli (i migliori di sempre secondo me), quindi ti conviene iniziare dal primo (come è logico che sia). Infatti ti terranno anche con il fiato sospeso perché non sai mai cosa si nasconde dietro la porta... per non parlare del terzo capitolo, quando arriva Nemesis. Poi subito dopo viene *Code Veronica*.

WOLVERINESHARINGAN86

Guarda io ho giocato tutti i *Resident Evil*. Il primo è ostico, il 2 ti lascia senza fiato, il 3 è più d'azione, il 4 delude e il 5 anche. Ormai *Resident Evil* non è più un survival horror di impatto. Ti consiglio di giocare a *Dead Space*, davvero molto impressionante come gioco, sei sempre teso, molto inquietante. Un survival horror molto buono. Tra poco prenderò il 2, spero non deluda.

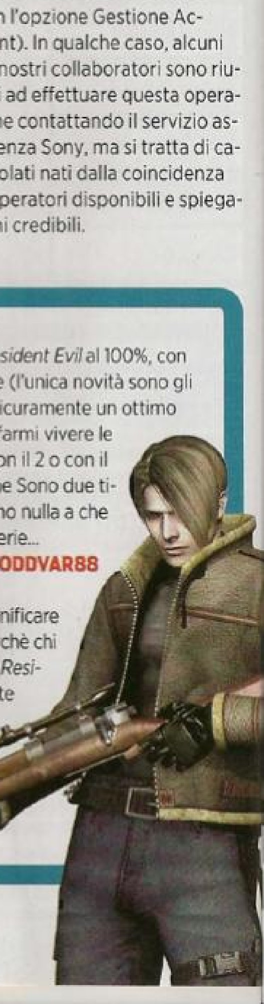
TOMMIKAIRA

Credo che *Resident Evil 2* sia l'episodio in grado di regalare maggiore tensione, non solo per alcune trovate ben riuscite dal punto di vista del gameplay, ma anche per la sua trama e per il mondo in cui si sviluppa. Pure il 3 è angosciante, più che altro perché si è inseguiti constantemente da Nemesis, ma come storia è inferiore. Il primo è un buon gioco, ma è in grado di reggere il confronto con il seguito (il remake per Gamecube è sublime). *Code Veronica* ho sentito dire che è uno degli episodi più apprezzati tra fan, ma sinceramente a me non ha entusiasmato... E' vero, è un *Resident Evil* al 100%, con tutti gli elementi classici della serie (l'unica novità sono gli ambienti completamente in 3D), sicuramente un ottimo gioco, ma non è stato in grado di farmi vivere le stesse emozioni che ho provato con il 2 o con il 3. Di *RE 4* e 5 non ne parlo neanche Sono due titoli validi e divertenti ma non hanno nulla a che fare con lo spirito originale della serie...

ODDVAR88

RE 4 a sette voti sta a significare che qualcosa non va, perchè chi ha giocato il 2 sà che è il *Resident Evil* più pauroso assolutamente (nonchè il migliore della saga) E poi ma per favore , *RE 4* dove farebbe paura ?

LIONEL MESSI





Kratos non teme né dei, né titani. Se non stira almeno un mostro gigantesco al giorno non è lui. Eppure... eppure qualcuno, stavolta, potrebbe dargli filo da torcere, qualcuno piccolo e morbidoso ma con un pessimo carattere. E una scala.

KRATOSDESTROY

Il nuovo Assassin's Creed pronto nel... 2020? Stentiamo a crederci. Dopotutto, Ubisoft ha tirato fuori i primi due (più Brotherhood) in tempi piuttosto brevi. E Dark Souls tanto facile non ci sembra. Hmm. Questa copertina non ce la conta giusta, eh...

STIFE



LE COPERTINE DEI LETTORI

L'auricolare scomparso

Volevo chiedervi due cose. Con la mia vecchia Play avevo l'auricolare, ora che ho cambiato console seleziono "Ricerca Dispositivi Bluethooth" e non me lo trova. Perchè? E poi, la connessione sulla mia Play funziona (cavo ethernet) e quando la verifico mi dice che tutto è a posto, ma quando vado a loggarmi sul PSN mi dice che si è verificato un errore...

@ Massimo Molossi

Ora che hai una nuova console, dovrai sincronizzare nuovamente l'auricolare con PS3. Per farlo non basta attivare la ricerca di dispositivi bluetooth, ma dovrai anche premere un apposito tasto situato direttamente sull'headset, in modo the la console possa rilevarlo. Quanto al tuo problema con lo Store, a giudicare dalla data della tua email dovresti essere incappato nel periodo in cui il PSN era sotto attacco, quindi immaginiamo che il problema si sia risolto da solo.

Il mondo a cubi

Si è mai parlato di un possibile *Minecraft* per PS3?

@ simo280 (dal forum)

Niente da fare, il geniale e mastodontico titolo indie che tanto successo ha riscosso su PC non è previsto sulla console Sony, né tantomeno sembrano esserci piani su una sua possibile uscita sullo Store. Noi, personalmente, la riteniamo un'eventualità decisamente improbabile, ma questo non ci impedirà di tenere d'occhio la situazione...

All'arrembaggio con Rufy

Uscirà mai un gioco inspirato a One Piece per PS3, magari in stile *Naruto UNS 2*?

@ Francesco Profice

Namco Bandai tende a indirizzare i titoli dedicati a One Piece a un pubblico molto giovane, e a farli uscire sulle console Nintendo e solo in Giappone. Allo scorso Level Up, l'evento di presentazione della lineup Namco Bandai, era tuttavia presente un titolo 3DS dedicato a One Piece e previsto anche in Occidente, quindi può darsi che qualcosa si stia sbloccando. Se vuoi ingannare l'attesa con un altro titolo dedicato a un anime molto amato, Namco Bandai ha annunciato per l'estate l'uscita di *Bleach Soul Resurrecciòn*.

LA CLASSIFICA UFFICIALE DEL FORUM

	🏆	☆			🏆	☆	
1. UNIKO90	3914	23 - 53%	81	11. DRAGONHEART	2551	16 - 15%	0
2. KONAMINO	3210	20 - 52%	63	12. MARDUK74	1910	15 - 82%	26
3. BALDAGIOVANE86	3174	19 - 50%	37	13. SHARINGAN	1783	15 - 79%	38
4. MATTESTO9	2874	19 - 8%	44	14. MR PLATINO	1972	15 - 75%	15
5. SUPERTAYO10	2759	18 - 49%	32	15. VEETO	1729	15 - 54%	22
6. JEDEDIA-PR	2567	18 - 20%	39	16. RAZZAROMANA	1780	15 - 52%	28
7. KRATOS93C	2183	17 - 57%	47	17. LUSIO89	1812	15 - 51%	26
8. ANTONIOMUNI	1980	16 - 82%	43	18. DAVE	2064	15 - 46%	15
9. IRONBOXE	2424	16 - 25%	4	19. BOMBERMAN	1923	15 - 43%	15
10. POOH81	1994	16 - 17%	29	20. AMEDEO91	1645	15 - 27%	28

LA TUA OPINIONE CONTA



Ti piacerebbe vedere altre serie storiche dell'era PS2 in HD? Quali preferiresti?

I lettori si sono scatenati. Il che non sorprende, visto l'appeal dell'argomento. E c'è più di un nome ricorrente...

Nazisti in HD

Knifewars51

Oltre ai soliti Kingdom Hearts o Metal Gear Solid mi piacerebbe vedere in HD i primi 3 Call of Duty per PS2, dato che ormai sembrano scomparsi gli fps della seconda guerra mondiale su PS3...

Qualcosa di diverso

Black_

A me piacerebbe vedere la trilogia di Jak & Daxter con i primi tre capitoli per PS2, Jak & Daxter è stato il mio gioco preferito su PS2 e non mi dispiacerebbe affatto rivederlo rimasterizzato su PS3 in HD, anche perché sarebbe una buona occasione per mettere in vendita su PS3 un gioco di quel genere dato che ormai si occupano solo di sparatutto...

Snaaaake!

Kastiel88

Io vorrei vedere su PlayStation 3 la serie di Metal Gear Solid, so che il primo non è molto probabile in quanto è un gioco per PSone, ma comunque ci spero, la PS2 è piena di capolavori, senza grandi sforzi potrebbero fare soldi a palate, invece di creare magari dei giochi insulsi.

Tornare a San Andreas

Diminetor

Io voglio rivedere GTA: San Andreas... Rivedere Carl, Big Smoke, San Fierro e il cartellone di VineWood! Come fa il miglior gioco di PS2 a non essere su PS3?!

Molti ci sono già

WolverineSharingan86

Che dire, tutte i titoli che vorrei vedere in HD sono stati realizzati o comunque sono in fase di sviluppo, come quella di Resident Evil 4 e Code Veronica, poi mi piacerebbe quella di Metal Gear Solid ovviamente (anche se ho letto su PlayGen che molto probabilmente si farà); quindi sono già soddisfatto così. Certo, se facessero anche quella di Dragon Quest VIII e magari la serie di Need For Speed Underground...

IL TEMA DEL PROSSIMO MESE:

Ti piacerebbe vedere altre serie storiche dell'era PS2 in HD? Quali preferiresti?

@ Manda un'email a **playgeneration@edmaster.it, indicando come oggetto "Opinione", oppure posta nel forum (www.playgen.it).** Se vuoi, puoi inviarci una foto autorizzandoci esplicitamente alla pubblicazione.

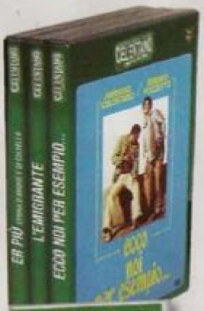
I MIGLIORI PRODOTTI

webEdicola.it®

APPROFITTA DI QUESTE STRAORDINARIE OFFERTE RIVOLGENDOTI AD UNA DELLE 2300 EDICOLE AFFILIATE A WEBEDICOLA.IT

VAI SUL SITO E SCOPRI QUAL È L'EDICOLANTE AFFILIATO PIÙ VICINO A TE

DVD VIDEO



RACCOLTA CELENTANO COLLECTION (3 DVD)

Il bisbetico, folle e irresistibile Adriano Celentano con i suoi film in DVD video più famosi.

23,99 euro

anziché 29,97 euro

SCONTO 20%

SPECIALE JOHN TRAVOLTA

(2 DVD)

Due straordinari musical con le travolgenti movenze del grande John Travolta

SCONTO 20%



15,99 euro

anziché 19,98 euro



SCONTO 20%

23,99 euro

anziché 29,70 euro

I CLASSICI DEL CINEMA SENTIMENTALE

(3 DVD)

Il cinema delle grandi emozioni in tre appassionanti e memorabili film d'amore.

I CLASSICI DEL CINEMA D'AVVENTURA (7 DVD)

Una serie di fantastici titoli che hanno appassionato intere generazioni. Mondi misteriosi, storie avvincenti, eroi leggendari in film davvero indimenticabili.

45,99 euro

anziché 69,93 euro



SCONTO 34%

I CLASSICI DELLA COMMEDIA AMERICANA (6 DVD)

Le migliori commedie americane di tutti i tempi in una straordinaria collezione. Gli imperdibili film che hanno fatto la storia di Hollywood.

39,99 euro

anziché 59,94 euro



SCONTO 34%



CD de "LA PROVA DEL CUOCO"

(1 CD AUDIO)

15 motivi di successo per grandi e piccini da cantare e ballare. Include "Le tagliatelle di nonna Pina".

8,90 euro

in abbinamento a La Prova del Cuoco magazine



SCONTO 30%

ROSEMARY'S BABY

Con una regia da brividi Roman Polanski dà alla luce un classico del thriller.

5,99 euro

anziché 7,99 euro

ITORIALI CON SCONTI FINO AL 50%!

VIDEOGAME & CO.



SCONTO 33%

RACCOLTA GIOCHI PS2

(6 Giochi)
Un'accurata selezione di giochi per Playstation 2 per sodcisfare le esigenze di ogni appassionato.

39,99 euro
anzichè 59,94 euro
in abbinamento a PlayGeneration



SCONTO 25%

GIOCHI PER PC: JUST CAUSE

Un'avvincente spy story per uno straordinario gioco per PC. Un titolo molto apprezzato da tutti gli appassionati di videogame.

5,99 euro
anzichè 7,99 euro
in abbinamento a Win Magazine Giochi

GIOCHI PER PC: STRANGLEHOLD

Azione, avventura e tanta adrenalina ti aspettano in questo fantastico gioco che si ispira alla celeberrima pellicola "Hard Boiled" del maestro degli action-movie John Woo, che per il videogame ha curato in prima persona sceneggiatura, inquadrature e situazioni.

3,99 euro
anzichè 4,99 euro

SCONTO 20%





LITTLEST PET SHOP

Fai amicizia con i cuccioli più teneri del mondo, collezionali tutti!

a partire da
2,99 euro
in abbinamento a Win Magazine



SCONTO 30%

GIOCHI PER PC: HAPPY FEET

Vesti i panni di Mumble e scatena i tuoi piedi ballerini scivolando, ballando e nuotando in antartide nel corso di una fantastica avventura!

3,49 euro
anzichè 4,99 euro



SCONTO 50%

44,99 euro
anzichè 89,94 euro
in abbinamento a Master Console

RACCOLTA NINTENDO DS

(6 Giochi)
La migliore selezione di giochi per Nintendo DS, ad un prezzo senza precedenti!



SU WWW.WEBEDICOLA.IT TI ASPETTANO TANTISSIMI ALTRI PRODOTTI

I MIGLIORI PRODOTTI EDITORIALI CON SCONTI FINO AL 50%!

GADGET

WEBCAM USB

Piccola, versatile e dal design accattivante, è dotata di numerose funzioni combinate ad un'estrema facilità d'uso.



9,99 euro

anzichè 14,90 euro
in abbinamento a Win Magazine

SCONTO 33%

MICROFONO PER KARAOKE

Microfono vocale dinamico, dal suono chiaro e potente, è ideale per karaoke e registrazioni dal vivo.



4,99 euro

anzichè 8,90 euro
in abbinamento a Win Magazine

SCONTO 44%



SCONTO 29%

OROLOGIO CHE PROIETTA L'ORA

Resta al passo con il tempo: il piccolo e versatile orologio, dal design funzionale, con numerose proprietà tecnologiche di facile utilizzo.

9,99 euro

anzichè 13,99 euro
in abbinamento a Idea Web



TELECOMANDO UNIVERSALE

Un solo telecomando per controllare fino a 6 differenti dispositivi audio/video: televisore, impianto stereo, lettore DVD, VCR, Decoder, Plasma.

4,99 euro

anzichè 7,90 euro
in abbinamento a Idea Web

SCONTO 37%



SCONTO 37%

OROLOGIO CRYSTAL SPORT WATCH

Colorato, leggerissimo, con cinturino regolabile: l'orologio con movimento al quarzo da non perdere per tutti gli sportivi che vogliono essere alla moda.

4,99 euro

anzichè 7,90 euro
in abbinamento a Win Magazine

TASTIERA FLESSIBILE

La comoda tastiera flessibile con collegamento USB: pratica, utile, portatile.



SCONTO 33%

3,99 euro

anzichè 5,99 euro
in abbinamento a Win Magazine



SCONTO 43%

TESTER (MULTIMETRO DIGITALE)

Lo strumento indispensabile per risolvere i problemi elettrici di casa e ufficio. Usalo per verificare: corrente, voltaggio e amperaggio.

3,99 euro

anzichè 6,99 euro
in abbinamento a Office Magazine

Quella che segue è una guida ai titoli più interessanti per PS3, PSP e PS2. Abbiamo assegnato a ciascuno un voto. Quest'ultimo potrà variare in futuro in virtù delle nuove uscite. **E da questo numero, in seguito alle richieste dei lettori abbiamo aggiunto anche la categoria PSN!**

PIÙ DI 150 TITOLI RECENSITI!

I migliori giochi per la tua PlayStation

Tutte le informazioni di cui hai bisogno per non fare acquisti sbagliati.

DATI LIMITATI ALLE PIATTAFORME SONY

I + VENDUTI



Sniper: Ghost Warrior si piazza alle spalle dei due colossi del mese, Mortal Kombat e Portal 2.

1. Mortal Kombat N
2. Portal 2 N
3. Sniper: Ghost Warrior N
4. Call of Duty: Black Ops ↑
5. Virtua Tennis 4 N
6. Operation Flashpoint: Red River N
7. LEGO Star Wars 3: La Guerra dei Cloni ↓
8. SOCOM: Special Forces N
9. Killzone 3 ↓
10. Tiger Woods PGA Tour 12 ↓



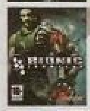
LEGO Star Wars 3 perde posizioni, ma si mantiene ben saldo in classifica. In attesa di Pirati dei Caraibi...

PS3

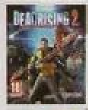
AZIONE



BAYONETTA
» SEGA » € 39,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 50
Spettacolare, profondo, vibrante, originale: Bayonetta è ufficialmente la nuova regina degli action!
VOTO 95



BIONIC COMMANDO Prezzo budget
» CAPCOM » € 29,90 » 1-8 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 41
Un classico riletto in chiave moderna che esalta per l'azione intensa e per gli esigenti elementi da gioco di piattaforma.
VOTO 88



DEAD RISING 2
» CAPCOM » € 39,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 59
Azione, umorismo, acrobazie e orde di zombie da annientare con armi fuori di testa. Diverte sia in singolo che in multiplayer.
VOTO 90



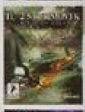
DYNASTY WARRIORS 7
» KOEI » € 69,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 67
Presenta le meccaniche ripetitive tipiche del genere, ma le spettacolari novità non deluderanno i fan della serie.
VOTO 78



FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE
» TECMO KOEI » € 49,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 60
Violento, fedelissimo all'anime e piuttosto longevo. Peccato per la grafica grezza e una certa ripetitività di fondo.
VOTO 74



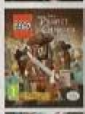
H.A.W.X. 2 Prezzo budget
» UBISOFT » € 19,90 » 1-12 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 59
Un arcade di volo con elementi di simulazione. È vario, adrenalinico e migliora il primo capitolo sotto ogni aspetto
VOTO 79



IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY Prezzo budget
» 505 GAMESTREET » € 29,90 » 1-16 GIOC. » ITA » ETÀ: 7+ » PG 45
Battaglie aeree che divertiranno sia gli amanti dei simulatori sia i giocatori in cerca di qualcosa di diverso dal solito.
VOTO 87



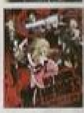
KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
» EIDOS » € 44,90 » 1-12 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 58
Violenza, azione senza tregua, trama avvincente e un comparto visivo inconfondibile. Originale il multi, anche in cooperativa
VOTO 84



LEGO PIRATI DEI CARAIBI Nuovo!
» DISNEY » € 49,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 7+ » PG 68
I mattoncini e gli enigmi LEGO ripercorrono i quattro film della Disney in un gioco divertente e accessibile a chiunque.
VOTO 75



LOST PLANET 2 Prezzo budget
» CAPCOM » € 19,90 » 1-16 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 55
Un gioco d'azione con ambientazione futuristica, un'eccellente modalità cooperativa ed entusiasmanti scontri a fuoco.
VOTO 79



NO MORE HEROES: HEROES PARADISE Nuovo!
» KONAMI » € 59,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 68
Un action originale e curato, che sfrutta il Move splendidamente ed è zeppo di citazioni pop e umorismo nero.
VOTO 80



RATCHET & CLANK A SPASSO NEL TEMPO
» SONY » € 39,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 7+ » PG 48
La classica formula a base di azione e piattaforme per una divertente avventura che chiude la trilogia di R&C
VOTO 92



SOCOM FORZE SPECIALI
» SONY » € 69,90 » 1-32 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 67
Uno sparatutto curato e completo, ma con qualche difetto di troppo per entrare nell'Olimpo dei migliori action game.
VOTO 85



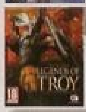
SENGOKU BASARA: SAMURAI HEROES
» CAPCOM » € 59,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 60
Un action ambientato nel Medioevo giapponese e perfetto per i patiti dei "pesta bottoni". Gli altri si stancheranno presto.
VOTO 79



SPLATTERHOUSE Prezzo budget
» NAMCO BANDAI » € 29,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 62
Un titolo intriso di azione, orrore e violenza allo stato puro. Solo per i patiti del genere o per i nostalgici della saga.
VOTO 78



VANQUISH
» SEGA » € 39,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 60
Un action futuristico con meccaniche varie e profonde. La grafica è straordinaria, ma pesano la brevità e l'assenza del multi.
VOTO 85



WARRIORS LEGENDS OF TROY
» KOEI » € 59,90 » GIOC. » ITA. » ETÀ: 18+ » PG 66
Azione in puro stile *Dynasty Warriors* sullo sfondo della guerra di Troia. È ripetitivo e la grafica non colpisce.
VOTO 68

GDR



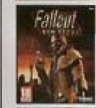
DC UNIVERSE ONLINE
» SONY » € 59,90 » 1-100 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 65
Il primo MMORPG per PS3 offre il carisma dei supereroi DC e la giocabilità di un picchiaduro. Occhio alla quota mensile...
VOTO 83



DEMON'S SOULS
» NAMCO BANDAI » € 64,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 56
Un GdR d'azione profondo, vasto, dai toni adulti e straordinariamente difficile. Se cerchi una vera sfida, devi farlo tuo.
VOTO 91



DRAGON AGE II
» EA GAMES » € 39,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 66
Un GdR vasto, cruento, emozionante e in grado di offrire un profondo senso di libertà. Imperdibile per i fan del fantasy.
VOTO 88



FALLOUT: NEW VEGAS
» BETHESDA » € 39,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 60
Uno "spin-off" di *Fallout 3*, con meccaniche rifinite e una trama splendida. Il motore grafico è vetusto e buggato.
VOTO 90



FINAL FANTASY XIII Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 52
Un gioco di ruolo che sorprende per la grafica e il sistema di combattimento profondo, ma non per trama e personaggi.
VOTO 90



MASS EFFECT 2
» EA GAMES » € 39,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 63
Un mix tra GdR e sparatutto, ambientato in un grandioso universo fantascientifico e con una trama profonda e dinamica.
VOTO 97



3 ragioni per giocare a...

L.A. Noire

Play GIOCO DEL MESE





1. MECCANICHE UNICHE. *L.A. Noire* offre un'esperienza di gioco fuori dal comune, fondendo azione e dinamiche investigative con una grande libertà di movimento.

2. AMBIENTAZIONE DA PAURA. Rockstar ha ricreato alla perfezione la Los Angeles del 1947: scenari, abiti, dialoghi, auto, colonna sonora... Tutto è curato nel minimo dettaglio.

3. TECNICAMENTE INCREDIBILE. Il comparto grafico è stupefacente. Le animazioni facciali dei personaggi, in particolare, sono le migliori mai viste in un videogioco.

AVVENTURA



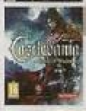
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
» UBISOFT » € 39,90 » 1-8 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 60

Un'avventura vasta e con un'ambientazione insuperabile. Segue le orme di *AC 2*, con alcuni ritocchi e la modalità Online. VOTO **92**



BATMAN ARKHAM ASYLUM — Prezzo budget
» EIDOS » € 29,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 54

Azione, stealth e un quadro tecnico da urlo. La versione GOTY è arricchita da DLC e modalità 3D, ma non vale il suo prezzo. VOTO **93**



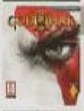
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW
» KONAMI » € 64,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 60

Un'avventura superba, estremamente varia e simile per molti versi a *God of War*. È articolata e carica di azione e atmosfera. VOTO **94**



DEAD SPACE 2
» EA GAMES » € 39,90 » 1-8 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 63

Un angosciante "survival horror" ambientato nello spazio profondo, che migliora il primo capitolo e aggiunge il multi online. VOTO **93**



GOD OF WAR III — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 52

Una delle migliori avventure d'azione disponibili per PS3: adrenalinica, violenta e dotata di un comparto tecnico d'eccellenza. VOTO **97**



GOD OF WAR COLLECTION
» SONY » € 39,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 64

Include i primi due *GoW* pubblicati per PS2. Due avventure superbe, ritoccate nella grafica e proposte a un prezzo irresistibile. VOTO **93**



GTA IV EDIZIONE COMPLETA
» ROCKSTAR » € 49,90 » 1-16 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+

Un'opera colossale, che include l'avventura originale e le due "espansioni" di *Episodes from Liberty City*. Imperdibile. VOTO **97**



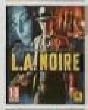
HEAVY RAIN MOVE EDITION — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 60

Un thriller con una trama profonda e ricca di colpi di scena, un "film interattivo" da giocare a colpi di QTE. Anche con il Move. VOTO **93**



KNIGHTS CONTRACT
» NAMCO BANDAI » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un action adventure il cui fulcro è anche il suo maggior difetto: dover proteggere la strega non è molto divertente... VOTO **57**



L.A. NOIRE — Nuovo!
» ROCKSTAR » € 64,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 67

Ambientazione magistrale, complesse indagini e un tocco di azione, per un'avventura grandiosa e appassionante. VOTO **94**



MAFIA II
» 2K GAMES » € 34,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 58

Un'avventura criminale con un'ambientazione molto curata e una progressione più lineare rispetto agli altri sandbox. VOTO **88**



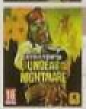
METAL GEAR SOLID 4 — Prezzo budget
» KONAMI » € 24,90 » 1-16 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 28

Un intreccio narrativo indimenticabile: l'ennesimo trionfo di una serie che continua a stupire. Un must imperdibile. VOTO **97**



RED DEAD REDEMPTION
» ROCKSTAR » € 34,90 » 16 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 54

Un'avventura epica con un'ambientazione unica: il Vecchio West. È vario, immenso e graficamente superbo. VOTO **97**



RDR: UNDEAD NIGHTMARE — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 62

In un unico disco, gli zombie in salsa western di *Terrore dell'Oltretomba* e gli extra online degli altri due DLC. Un vero affare! VOTO **93**



RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION
» CAPCOM » € 39,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 60

L'avventura completa, con in più gli extra, i DLC e il supporto al PS Move. E tutto a un prezzo davvero stracciato! VOTO **95**



UNCHARTED 2: IL COVO DEI LADRI — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-10 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 47

Un'avventura unica, che appassiona dall'inizio alla fine e stupisce per l'ottimo online. Uno dei migliori titoli PS3. VOTO **97**



YAKUZA 4
» SEGA » € 59,90 » 1 GIOC. » INGL. » ETÀ: 18+ » PG 66

Un'avventura enorme, piena di cose da fare e con un'ambientazione unica. Purtroppo anche questa volta è solo in inglese. VOTO **90**

PICCHIADURO



BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT
» KOCH MEDIA » € 49,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 61

Un picchiaduro in 2D tecnico e spettacolare, con nuovi lottatori e nuove opzioni rispetto a *Calamity Trigger*. VOTO **84**



DRAGON BALL RAGING BLAST 2
» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 61

I personaggi di "Dragon Ball" in un picchiaduro appassionante e ben realizzato, che però non porta novità di rilievo. VOTO **87**



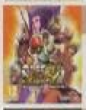
MARVEL VS. CAPCOM 3
» CAPCOM » € 69,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 64

Uno dei migliori picchiaduro sulla piazza. Gli scontri mettono di fronte team di tre lottatori e sono appassionanti e accessibili. VOTO **94**



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2
» NAMCO BANDAI » € 64,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 60

Il miglior gioco di Naruto mai apparso su console. È spettacolare, completo e divertente. Imperdibile per i fan e non solo. VOTO **89**



SUPER STREET FIGHTER IV
» CAPCOM » € 39,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 53

Il miglior picchiaduro per PS3. Mantiene la struttura di *Street Fighter IV* e aggiunge lottatori, opzioni e modalità di gioco. VOTO **96**



TEKKEN 6
» NAMCO BANDAI » € 39,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 47

Il picchiaduro più completo sulla piazza, con 40 lottatori e numerose modalità di gioco. I fan della saga lo adoreranno. VOTO **90**



WWE ALL STARS
» THQ » € 59,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 67

Un gioco di wrestling che catapulta sul ring i lottatori attuali e le vecchie glorie, facendo leva su un look scanzonato. VOTO **80**

IL MEGLIO PER PS3

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1 **Portal 2** [N]
EA GAMES | ROMPICAPO



Gli enigmi di *Portal 2*, i delitti di *L.A. Noire*, le Fatality di *Mortal Kombat*... Questo è stato un mese ricchissimo di capolavori e sfide in redazione, con un unico inconveniente: le giornate continuano a durare solo 24 ore...

2 **L.A. Noire** [N]
ROCKSTAR | AVVENTURA

3 **Mortal Kombat** [N]
WARNER | PICCHIADURO

4 **Gran Turismo 5** [=]
SONY | GUIDA

5 **Crysis 2** [↓]
EA GAMES | SPARATUTTO

I VOSTRI PREFERITI

1 **Mortal Kombat** [N]
WARNER | PICCHIADURO



A giudicare dalle email, il nuovo *Mortal Kombat* ha convinto davvero tutti, e si guadagna la prima posizione della vostra classifica. E noi, da parte nostra, non potevamo che sfornare una guida alla bisogna...

2 **Gran Turismo 5** [=]
SONY | GUIDA

3 **Assassin's Creed Brotherhood** [↑]
UBISOFT | AVVENTURA

4 **Crysis 2** [↓]
EA GAMES | SPARATUTTO

5 **Killzone 3** [↓]
SONY | SPARATUTTO



■ *Killzone 3* e *Crysis 2* scalzano *Black Ops* e si confermano gli sparatutto del momento.

I 4 migliori giochi...





1 L.A. Noire

In *L.A. Noire* controllerai un detective e passerai la maggior parte del tempo a seguire piste, esplorare gli scenari e interrogare i sospetti. Per sbattere dentro gli assassini, in definitiva, dovrai aguzzare gli occhi e spremere le meningi.



2 Portal 2

Il primo *Portal*, incluso nel monumentale *Orange Box* di Valve, ci aveva lasciati di stucco. Questo sequel espande l'idea originale: attraversare livelli pieni di trappole, usando un fucile in grado di sparare portali dimensionali. Consigliatissimo.

PER AIUTARCI A STILARE QUESTA LISTA MANDA UNA E-MAIL A: **playgeneration@edmaster.it**

[+ ATTESI]

1 Uncharted 3

» PS3 » SONY » AVVENTURA » NOVEMBRE

A ogni nuova immagine o notizia, sale la febbre da *Uncharted*. Questo capitolo approfondirà l'aspetto multiplayer e la modalità cooperativa.



2 Dead Island

» PS3 » DEEP SILVER » HORROR » 1 AGOSTO

Quattro diversi protagonisti, un'isola lussureggiante liberamente esplorabile, visuale in prima persona e zombie a migliaia. Gioco dell'anno!



3 Deus Ex Human Revolution

» PS3 » SQUARE ENIX » SPARATUTTO » 26 AGOSTO

Se ti intriga l'ambientazione alla "Blade Runner", non puoi perderti questo sparatutto che punta forte sulla libertà di approccio.



GUIDA



BLUR — Prezzo budget

» ACTIVISION » € 19,90 » 1-20 GIOC. » ITA » ETÀ: 7+ » PG 56

Un frenetico arcade simile a *ModNation Racers* ma con uno stile grafico più realistico. Tecnicamente non è impeccabile.

VOTO **87**

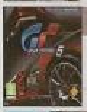


COLIN MCRAE DIRT 2 — Prezzo budget

» CODEMASTERS » € 29,90 » 1-8 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 46

Galvanizzante, longevo e stracolmo di opzioni, *Colin McRae DIRT 2* è molto più di un semplice gioco di rally.

VOTO **93**

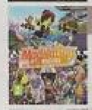


GRAN TURISMO 5

» SONY » € 69,90 » 1-16 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 62

Un simulatore eccezionale, ricchissimo di auto e modalità. È il miglior titolo di guida per PS3, nonostante i suoi difetti.

VOTO **96**



MODNATION RACERS — Prezzo budget

» SONY » € 29,90 » 1-12 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 55

Un divertentissimo arcade con la possibilità di creare e condividere piloti, kart e tracciati. *LittleBigPlanet* a quattro ruote!

VOTO **90**

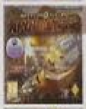


MOTO GP 10/11

» CAPCOM » € 59,90 » 1-20 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 66

I fan delle due ruote apprezzeranno le licenze ufficiali e le numerose opzioni. Dal punto di vista tecnico non è perfetto.

VOTO **73**



MOTORSTORM APOCALYPSE

» SONY » € 39,90 » 1-16 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 66

Un arcade all'insegna del caos e della velocità più adrenalinica. È splendido da vedere, accessibile e pieno di possibilità.

VOTO **92**



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

» EA » € 34,90 » 1-8 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 61

Dai creatori di Burnout Paradise, un NFS vibrante e spettacolare, che manca solo di un pizzico di profondità e varietà.

VOTO **90**



SBK 11 — Nuovo!

» NAMCO BANDAI » € 59,90 » 16 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 68

Un grandioso simulatore di moto, che supera il suo predecessore sotto ogni punto di vista. Divertente per chiunque.

VOTO **89**



SHIFT 2 UNLEASHED

» EA GAMES » € 69,90 » 12 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 67

Longevo, completo e maestoso dal punto di vista grafico. Perfetto se hai ancora voglia di motori dopo *GT5*.

VOTO **90**



SPLIT/SECOND VELOCITY — Prezzo budget

» DISNEY INT. » € 29,90 » 1-8 GIOC. » ITA » ETÀ: 7+ » PG 54

Una vera e propria scarica di adrenalina. È un arcade di guida che sorprende e affascina fin dalla prima gara.

VOTO **91**

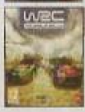


TEST DRIVE UNLIMITED 2

» NAMCO » € 64,90 » 1-100 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 64

Un gioco di guida con potenzialità interessanti, ma non privo di difetti. Graficamente e nei controlli non è il massimo.

VOTO **79**



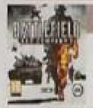
WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — Prezzo budget

» BLACKBEAN » € 29,90 » 1-16 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 59

Una simulazione di rally ricca di opzioni e improntata al realismo. È migliorabile dal punto di vista grafico.

VOTO **81**

SPARATUTTO

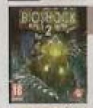


BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

» EA GAMES » € 39,90 » 1-16 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 52

Uno sparatutto a sfondo bellico con una deludente Campagna in singolo, ma con il miglior multiplayer sulla piazza.

VOTO **92**



BIOSHOCK 2 — Prezzo budget

» 2K GAMES » € 19,90 » 1-10 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 51

Se hai apprezzato il primo *Bioshock*, lo amerai. Lo stile e l'ambientazione del predecessore, con in più il multiplayer.

VOTO **91**



BORDERLANDS GOTY

» 2K GAMES » € 39,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 47

L'edizione "semidefinitiva": uno sparatutto eccellente e quattro espansioni, ma sullo Store continuano a uscire DLC...

VOTO **92**



BRINK — Nuovo!

» BETHESDA » € 64,90 » 16 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 68

Uno sparatutto divertente e con un'estetica unica, focalizzato sul gioco di squadra ed estremamente personalizzabile.

VOTO **87**



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

» ACTIVISION » € 49,90 » 1-16 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 48

Come *MW*, meglio di *MW*. Uno sparatutto eccezionale da ogni punto di vista, con diverse interessanti novità.

VOTO **94**

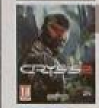


CALL OF DUTY BLACK OPS

» ACTIVISION » € 69,90 » 18 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 61

Uno sparatutto superbo tecnicamente e zeppo di modalità. Ti terrà impegnato a lungo sia in singolo che in multiplayer.

VOTO **95**



CRYSIS 2

» EA GAMES » € 69,90 » 12 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 65

Uno sparatutto tecnicamente impressionante, con una struttura molto varia e quintali di momenti epici.

VOTO **95**



KILLZONE 3

» SONY » € 49,90 » 1-24 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 64

Per qualità tecnica, opzioni, longevità e varietà, è il miglior sparatutto disponibile per PS3. Con il Move funziona alla grande.

VOTO **95**



HOMEFRONT

» THQ » € 69,90 » 1-32 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 47

Mette in scena una guerra diversa dal solito, ma mancano momenti epici e non eccelle dal punto di vista grafico.

VOTO **88**



MEDAL OF HONOR

» EA GAMES » € 59,90 » 1-24 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 60

Ambientata nell'Afghanistan dei giorni nostri, la campagna delude. Meglio il multiplayer, sviluppato da DICE.

VOTO **71**

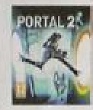


OPERATION FLASHPOINT RED RIVER — Nuovo!

» EA GAMES » € 64,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 66

Uno sparatutto bellico orientato al realismo e ricco di opzioni tattiche. Ha alcuni difetti ed è povero graficamente.

VOTO **81**



PORTAL 2 — Nuovo!

» EA GAMES » € 69,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 66

Un rompicapo "travestito" da sparatutto, con meccaniche e design dei livelli da primo della classe. Divertente e originale.

VOTO **93**

basati sugli enigmi!



3

Braid

Una perla distribuita esclusivamente in digitale, con enigmi basati sull'uso del tempo e un'atmosfera poetica e sognante. Ogni livello propone sfide e regole diverse: per completare il gioco al 100% dovrai sudare sette camicie.



4

Echoshift

Gli amanti degli enigmi portatili troveranno ottimi rompicapo anche su PSP: basti citare *Echoshift*, con meccaniche basate sull'utilizzo del tempo, il suo predecessore *Echochrome* o un atipico GdR come l'apprezzato *Puzzle Quest*.

MUSICALE

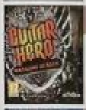


DJ HERO 2

» ACTIVISION » € 69,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 60

La selezione di brani è ispirata, ma non innova. È possibile cantare con un microfono e usare due mixer.

VOTO 90

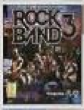


GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » € 69,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 60

È il peggior capitolo della serie. Non porta alcuna novità di rilievo e la selezione musicale è discutibile.

VOTO 70



ROCK BAND 3

» EA GAMES » € 69,90 » 1-7 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 62

Con gli 83 brani inclusi e i nuovi strumenti disponibili, è il gioco musicale più longevo e completo sulla piazza.

VOTO 91



SINGSTAR DANCE

Prezzo budget!

» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 61

Canta una completa selezione di brani pop e balla usando il Move. Diverte nonostante i difetti tecnici e concettuali.

VOTO 78



SINGSTAR VOL. 3 (+ MICROFONI)

Prezzo budget!

» SONY » € 39,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+

30 brani inediti per cantare con gli amici, oltre a nuove opzioni per la comunità Online di *SingStar*... Il re della festa.

VOTO 92

SPORT



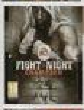
FIFA 11

Prezzo budget!

» EA SPORTS » € 24,90 » 1-20 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 59

Riesce nell'impresa di superare il suo predecessore, grazie ai ritocchi nel sistema di controllo e alle nuove opzioni multiplayer.

VOTO 94



FIGHT NIGHT CHAMPION

» EA SPORTS » € 69,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 66

È il miglior simulatore di boxe per PS3, con grafica spettacolare, decine di opzioni e meccaniche raffinate.

VOTO 90

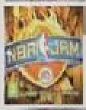


NBA 2K11

» 2K SPORTS » € 59,90 » 1-10 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 60

Un'eccellente simulazione di basket, la migliore per PS3. È perfetta nel sistema di gioco e completissima nelle opzioni.

VOTO 92



NBA JAM

Prezzo budget!

» EA SPORTS » € 29,90 » 1-4 GIOC. » ING » ETÀ: 12+ » PG 62

Un divertente arcade sportivo, immediato e buono per una serata tra amici. Non impressiona e non vale il suo prezzo.

VOTO 78



PRO EVOLUTION SOCCER 2011

» KONAMI » € 39,90 » 1-7 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 59

Non è perfetto, ma la Master League Online, la nuova IA e una giocabilità più fluida rappresentano dei passi in avanti.

VOTO 91



SPORTS CHAMPIONS

» EA GAMES » € 39,90 » 1-6 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 58

Il "Wii Sports" per PS3 è il miglior gioco per provare il Move, con sei sport divertenti sia in singolo che in multiplayer.

VOTO 82



SKATE 3

Prezzo budget!

» EA GAMES » € 29,90 » 1-6 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 54

Un gioco di skateboard ricco di opzioni e con un online davvero epico. Se ti piace il genere, è un acquisto obbligato.

VOTO 91



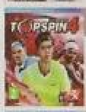
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 11

Prezzo budget!

» EA SPORTS » € 29,90 » 1-24 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 56

È la miglior simulazione di golf sulla piazza. La nuova edizione include la Ryder Cup e una modalità online più ricca.

VOTO 89



TOP SPIN 4

» 2K SPORTS » € 59,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 56

È una simulazione di tennis completa, realistica e compatibile con il Move, ma ti servirà un po' di pratica.

VOTO 90



VIRTUA TENNIS 4

» SEGA » € 69,90 » 4 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 67

Un ottimo arcade di tennis, immediato e in grado di divertire ogni genere di pubblico. E il Move è perfetto come racchetta...

VOTO 79

VARI



BUZZ! QUIZ TV + BUZZER

» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 30

Divertente quanto i capitoli per PS2 e ora con la possibilità di sfidare online altri concorrenti da tutto il mondo.

VOTO 90



EYE PET MOVE EDITION

Prezzo budget!

» SONY » € 29,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 60

Guidare la tua mascotte con il Move è divertente, ma se hai già l'edizione originale non troverai molte novità.

VOTO 84



KATAMARI FOREVER

Prezzo budget!

» NAMCO BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 48

Far rotolare una sfera per raccogliere oggetti sempre più grandi può sembrare una follia... Ma è una follia a dir poco spassosa.

VOTO 88

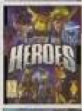


LITTLEBIGPLANET 2

» SONY » € 39,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 7+ » PG 63

Un platform superbo, originale, estremamente longevo e con un'infinità di opzioni per creare livelli e nuovi giochi.

VOTO 95



PLAYSTATION MOVE HEROES

» SONY » € 49,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 67

Una serie di semplici sfide che fanno buon uso del Move. Questi eroi, tuttavia, si meritano titoli più vasti e ambiziosi.

VOTO 65



TIME CRISIS RAZING STORM

» NAMCO » € 49,90 » 1-8 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 63

Sfrutta il Move o la GunCon e affronta tre diversi sparatutto su binari: *Razing Storm*, *Time Crisis 4* e *DeadStorm Pirates*.

VOTO 83

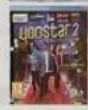


THE SIMS 3

» EA GAMES » € 34,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 62

Un titolo inconfondibile, riflessivo, praticamente infinito. È il miglior The Sims per console, ma rimane un gioco "per fan".

VOTO 88



YOOSTAR 2

» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 2 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 67

Sfrutta il PS Eye e diventa il protagonista di celebri film o serie TV, improvvisando o recitando il copione di scene memorabili.

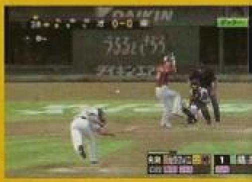
VOTO 80

LE USCITE NEL MONDO

GIAPPONE

1 **Pro Yakyuu Spirits 2011** (N)
PS3 | KONAMI | SPORT

Il baseball è uno degli sport più popolari in Giappone e la serie firmata Konami si conferma una degna trasposizione su console. Ogni capitolo è un successo annunciato.



2 **SOCOM 4** (N)
PS3 | SONY | AZIONE

3 **Persona 2: Tsumi** (N)
PSP | ATLUS | GDR

4 **Monster Hunter Portable 3rd** (=)
PSP | CAPCOM | GDR D'AZIONE

5 **FF IV Complete Collection** (↓)
PSP | SQUARE ENIX | GDR

U.S.A.

1 **Mortal Kombat** (N)
PS3 | WARNER | PICCHIADURO

Lo spettacolare ritorno di questa storica serie si è trasformato in un successo immediato sul suolo americano, al fianco di *Portal 2*.



2 **Portal 2** (N)
PS3 | EA | ROMPICAPO

3 **SOCOM 4** (N)
PS3 | SONY | AZIONE

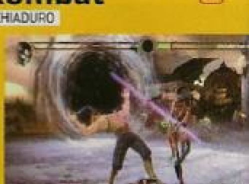
4 **Killzone 3** (↓)
PS3 | SONY | PICCHIADURO

5 **Homefront** (↓)
PS3 | THQ | PLATFORM

EUROPA

1 **Mortal Kombat** (N)
PS3 | WARNER | PICCHIADURO

Mortal Kombat spopola anche nel Vecchio Continente, nonostante gli enigmi di *Portal 2* o gli scontri a fuoco di *Red River* e *SOCOM*.



2 **Portal 2** (N)
PS3 | EA | ROMPICAPO

3 **Crysis 2** (↓)
PS3 | EA GAMES | SPARATUTTO

4 **Operation Flashpoint: Red River** (N)
PS3 | CODEMASTERS | SPARATUTTO

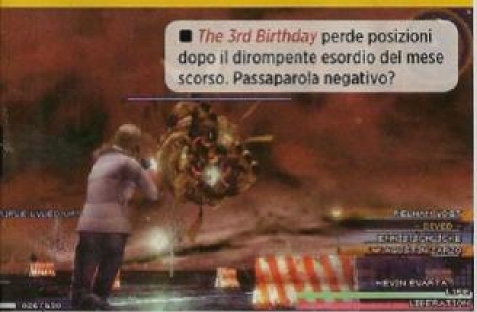
5 **SOCOM Special Forces** (N)
PS3 | SONY | AZIONE

I VENDUTI PER PSP



■ *Final Fantasy IV* torna in grande stile con il remake più "completo" di sempre.

1. FIFA 11 ↑
2. Dissidia 012: Final Fantasy =
3. Football Manager 2011 ↑
4. Shin Megami Tensei: Persona Portable 3 N
5. Final Fantasy IV: Complete Edition N
6. The 3rd Birthday ↓
7. LEGO Star Wars 3: La Guerra dei Cloni ↓
8. Tactics Ogre: Let Us Cling Together ↓
9. Ben 10 Ultimate Alien Cosmic Destruction ↓
10. Pro Evolution Soccer 2011 ↑



■ *The 3rd Birthday* perde posizioni dopo il dirompente esordio del mese scorso. Passaparola negativo?

PSP

AVVENTURA

ASSASSIN'S CREED BLOODLINES — Prezzo budget
» UBISOFT » € 19,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 49

Il ritorno "portatile" di Altair delude su tutti i fronti. Tecnicamente lacunoso e molto poco divertente.

VOTO 59

GOD OF WAR IL FANTASMA DI SPARTA — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 61

Una delle migliori avventure per PSP, con una grafica incredibile e azione senza tregua. Peccato non duri di più.

VOTO 95

N GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 27

Kratos si scatena su PSP con un'avventura così brillante da tutti i punti di vista da apparire indistinguibile dagli episodi per PS2.

VOTO 94

GTA CHINATOWN WARS — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 48

La visuale ricorda i primi, classici *GTA*, ma la sostanza è quella, gustosissima, degli episodi più recenti.

VOTO 90

GTA LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-6 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+

Ottima raccolta che include i due *GTA* usciti finora per il portatile Sony. Un must per tutti i giocatori.

VOTO 94

JAK & DAXTER: SFIDA SENZA CONFINI — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 49

Jak debutta su PSP con un'avventura divertente ed estremamente varia. La strana coppia è tornata, più in forma che mai!

VOTO 88

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER — Prezzo budget
» KONAMI » € 19,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 55

Uno dei migliori capitoli della saga: un'avventura divertente, emozionante, varia e rigiocabile. Peccato manchi l'online.

VOTO 98

OBSCURE: THE AFTERMATH
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 2 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 49

Un survival horror appassionante, grazie soprattutto a una trama curata. Splendido se giocato in cooperativa con un amico.

VOTO 86

PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE — Prezzo budget
» UBISOFT » € 14,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 56

Sviluppato in 2D, il nuovo *Prince of Persia* è un mix di salti, azione ed enigmi. Peccato manchi di profondità e carisma.

VOTO 80

SILENT HILL ORIGINS — Prezzo budget
» KONAMI » € 14,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 23

Angosciante come un *SH* per PS2. E tra grafica, trama, enigmi e combattimenti, *Origins* si classifica tra i migliori giochi PSP.

VOTO 93

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES
» KONAMI » € 39,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 53

Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo *SH*, con meccaniche innovative.

VOTO 81

GUIDA

GRAN TURISMO
» SONY » € 29,90 » 4 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 47

Uno dei migliori giochi di guida per PSP, nonostante la mancanza di una modalità carriera completa e longeva.

VOTO 85

MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 36

Un'autentica meraviglia, sbalorditiva in ogni suo comparto. Eccezionali i controlli e il coinvolgimento.

VOTO 92

MODNATION RACERS — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-6 GIOC. » ITA » ETÀ: 7+ » PG 55

Un brillante arcade con tutte le qualità della versione PS3, nonostante gli inevitabili tagli. Presenti anche l'editor e l'Online.

VOTO 86

MOTORSTORM ARCTIC EDGE
» SONY » € 29,90 » 6 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 47

Un ottimo arcade che cattura lo spirito selvaggio delle gare offroad delle versioni per PS3. Include gare online.

VOTO 91

SPLIT/SECOND VELOCITY — Prezzo budget
» DISNEY INT. » € 29,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 7+ » PG 61

Gare intense, azione incessante ed estrema varietà nei tracciati. Il sistema di controllo, però, dà qualche problema.

VOTO 87

PICCHIADURO

DISSIDIA 012
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 66

Un picchiaduro curato, vasto e diverso da ogni altro, con battaglie tra gli eroi e gli antagonisti della saga di *Final Fantasy*.

VOTO 92

DRAGON BALL Z TENKAICHI TAG TEAM
» NAMCO BANDAI » € 29,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 61

I divertenti scontri e la nuova modalità 2 contro 2 piaceranno ai fan dell'anime. L'impianto è quello dei precedenti *Dragon Ball*.

VOTO 85

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 3
» NAMCO BANDAI » € 29,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 55

Cattura alla grande lo spirito del manga e piacerà ai fan, nonostante la mancanza di innovazione e le insipide fasi in 2D.

VOTO 81

TEKKEN 6
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 50

Un picchiaduro profondo, spettacolare e con oltre 40 lottatori. Manca la modalità Campagna presente invece su PS3.

VOTO 94

UFC UNDISPUTED 2010 — Prezzo budget
» THQ » € 19,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 60

Un picchiaduro vario, completo e splendido graficamente. Impedibile per i fan delle arti marziali miste.

VOTO 87

WWE SMACKDOWN VS RAW 2011
» THQ » € 29,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 61

Un buon simulatore di wrestling, ma senza novità di rilievo. Se hai già l'edizione 2010 ti conviene lasciar perdere.

VOTO 84

E tu, che voto daresti a.... Mortal Kombat?



Ritorno alle origini

Daniele Occhipinti: Una delle saghe di picchiaduro più famose della storia torna con una grafica da urlo e la sua proverbiale violenza. Offre una gran varietà di scenari e ambientazioni, che rimandano ai vecchi *Mortal Kombat* ma allo stesso tempo innovano alla grande. Ha una buona colonna sonora, combattimenti online, una modalità Storia originale e la possibilità di sbloccare oggetti. Splendidi anche l'estetica e il design dei personaggi.

VOTO 90 — **È un ritorno in grande stile, quello di *Mortal Kombat*. E la versione PS3 ha un grande personaggio esclusivo: Kratos di *God of War*.**

Violenza fatta picchiaduro

Giovanni Massobrio: Il nuovo *Mortal Kombat* è impressionante e accattivante. I fan dello splatter e della violenza ne vedranno delle belle, grazie a questo autentico festival del sangue dove viscere, decapitazioni e "fatalities" riempiranno lo schermo a ogni colpo. Nonostante conservi qualche piccolo difetto tecnico, è un capolavoro che non deluderà gli amanti del combattimento più spietato.

VOTO 95 — **Si fa amare per il ritorno alle origini, le varie modalità di gioco e l'eccellente sistema di controllo. Da non perdere.**

IL MEGLIO PER PSP

AZIONE

ACE COMBAT JOINT ASSAULT — Prezzo budget
» NAMCO » € 19,90 » 1-8 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 59
Un brillante arcade di volo, con tocchi di realismo simulativo e un'intensità senza pari. Splendido in multiplayer. VOTO 89

PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO? — Prezzo budget
» DIGITAL BROS » € 14,90 » 1 GIOC. » ING » ETÀ: 7+ » PG 45
Un divertentissimo mix di azione e platform, il tutto in 2D. Una chicca imperdibile. VOTO 81

RATCHET & CLANK L'ALTEZZA NON CONTA — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 17
Poche avventure su PSP possono vantare una simile varietà di gioco e una realizzazione tecnica altrettanto curata. VOTO 91

THE 3RD BIRTHDAY
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 67
Uno spettacolare gioco d'azione, con tocchi di GDR e una trama appassionante. I fan della serie non saranno delusi. VOTO 73

SPORT

BLOOD BOWL — Prezzo budget
» KOCH MEDIA » € 19,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 29
Sport tattico che fonde il fantasy di Warhammer con una variante iper-violenta del football americano. Sanguinoso. VOTO 78

EVERYBODY'S GOLF 2
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 29
Partite di golf folli e ben realizzate che si adattano a meraviglia al tuo portatile. Provalo, non te ne pentirai. VOTO 88

FIFA 11
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 60
Tecnicamente non è all'avanguardia e non innova rispetto all'edizione 2010. Mal realizzata la modalità "Gioca da portiere". VOTO 76

PRO EVOLUTION SOCCER 2011
» KONAMI » € 29,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 61
Un'ottima simulazione, in linea con il capitolo precedente ma arricchita dai nuovi commenti e dalla Coppa Libertadores. VOTO 85

GDR

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII — Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+ » PG 29
Il miglior GdR per PSP: rispolvera un mito, sbalordisce per le sue finezze grafiche e, soprattutto, diverte. VOTO 93

FINAL FANTASY IV
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1 GIOC. » ING » ETÀ: 12+ » PG 67
Un classico GDR 16 bit arriva su PSP con migliorie e nuovi contenuti. Buona trama, grande longevità, ma a tratti snervante. VOTO 84

GOD EATER BURST
» NAMCO BANDAI » € 29,90 » 1-4 GIOC. » ING » ETÀ: 12+ » PG 66
Un GdR in puro stile *Monster Hunter*, con combattimenti frenetici, una buona trama e splendide dinamiche coop. VOTO 82

KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1-8 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 58
Un eccezionale GDR d'azione, all'altezza dei precedenti capitoli della saga. È vario, vasto e splendido visivamente. VOTO 98

PERSONA 3 PORTABLE — Nuovo!
» ATLUS » € 39,90 » 1 GIOC. » INGLESE » ETÀ: 12+ » PG 68
Un originale e divertente GdR con tocchi di simulazione sociale. L'unica pecca è la mancata traduzione in italiano. VOTO 90

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE — Prezzo budget
» CAPCOM » € 19,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 43
Un gioco enorme e spettacolare in cui dare la caccia a mostri giganteschi. Divertente, specialmente in compagnia. VOTO 91

TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1 GIOC. » ING. » ETÀ: 12+ » PG 65
Il classico GdR tattico uscito per Super Nintendo arriva su PSP con diverse aggiunte e migliorie. Purtroppo è solo in inglese. VOTO 90

VARI

BUZZ! UN MONDO DI QUIZ — Prezzo budget
» SONY » € 9,90 » 1-6 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 52
Se ti piacciono i quiz e le serate in compagnia, fallo tuo senza esitazione. È il *Buzz!* più completo per PSP, giocabile anche online. VOTO 89

ECHOSHIFT — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 52
Un rompicapo divertente e originale, con enigmi da risolvere combinando le azioni del presente e quelle del passato. Consigliato. VOTO 81

EYEPET — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+
Personalizza il tuo pet, accudiscilo e gioca con lui. Il gioco sfrutta la GoCam, ma è molto meno ricco della versione PS3. VOTO 78

INVIZIMALS: LE CREATURE OMBRA — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+
Più di 100 nuovi Invizimals da cacciare e catturare con la GoCam. Non mancano novità come la modalità cooperativa. VOTO 85

LITTLEBIGPLANET
» SONY » € 24,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 7+ » PG 49
Divertente e fresco, esattamente come su PS3, con la possibilità di creare e condividere i livelli. Manca il multiplayer. VOTO 93

LOCOROCO 2 — Prezzo budget
» SONY » € 9,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 29
Non stupisce come il primo, ma i controlli, lo stile e l'approccio fuori dagli schemi si confermano in tutta la loro creatività. VOTO 90

PATAPON 3
» SONY » € 39,90 » 4 GIOC. » ITA » ETÀ: 7+ » PG 67
Un titolo fresco e divertente, che combina elementi da strategico e da "rhythm game" senza portare grandi novità nella serie. VOTO 90

L'essenza della saga

DannyDeVito: Dopo nove capitoli, la serie continua a impressionare come il primo giorno. Questo *Mortal Kombat* ha segnato il salto di qualità e presenta un ospite di lusso: Kratos. Corregge i difetti delle ultime edizioni e recupera diversi lottatori classici. Anche le "fatalities" sono uno spettacolo, ora in HD! Inoltre aggiunge nuove modalità di gioco, multiplayer per quattro, scontri a squadre e una cripta originalissima.

VOTO 90 Imperdibile per i fan. L'unico difetto è il numero di lottatori, un po' basso, soprattutto se paragonato a quello di *MK Armageddon*.

Il miglior MK del decennio

Altair_92: A volte per arrivare al traguardo è necessario fare qualche passo indietro, ripensare la propria storia, correggere le imperfezioni e infine ripartire. È quello che hanno fatto gli autori di *Mortal Kombat*, cancellando i problemi degli ultimi capitoli e sfornando uno dei migliori picchiaduro del decennio. I fan ne saranno entusiasti, e anche i più scettici verranno conquistati partita dopo partita. Menzione d'onore per l'altissimo grado di violenza e lo splendido umorismo nero.

VOTO 96 Un picchiaduro spettacolare, che riporta la saga a livelli di eccellenza. Grafica, giocabilità e longevità sono al top. Capolavoro.

VUOI VEDER PUBBLICATA LA TUA MINI-RECENSIONE? MANDA UNA E-MAIL A: playgeneration@edmaster.it

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1. **Persona 3 Portable** (N) — NAMCO BANDAI | GDR



Poche novità per PSP, con l'eccezione di questo originale GdR con tocchi di simulazione sociale. Anche se lo hai già giocato su PS2, in versione portatile ti offrirà un nuovo punto di vista sulle vicende narrate.

2. **The 3rd Birthday** — SQUARE ENIX | AZIONE
3. **Patapon 3** — SONY | ABILITÀ
4. **Dissidia 012** — SQUARE ENIX | PICCHIADURO
5. **Final Fantasy IV** — SQUARE ENIX | GDR

I VOSTRI PREFERITI

1. **God of War: Il Fantasma di Sparta** — SONY | AZIONE



Il ribasso di prezzo ha convinto tutti a giocare l'ultima fatica di Ready at Dawn e, a giudicare dalle mail che abbiamo ricevuto, anche i più scettici ne sono rimasti entusiasti. Non poteva essere altrimenti...

2. **Kingdom Hearts BBS** — SQUARE ENIX | GDR D'AZIONE
3. **PES 2011** — KONAMI | SPORT
4. **Dissidia 012** — SQUARE ENIX | PICCHIADURO
5. **Naruto Shippuden Kizuna Drive** (N) — NAMCO BANDAI | AZIONE



■ *Kizuna Drive* è l'ultimo gioco di Naruto uscito su PSP.

IL MEGLIO DEL PS STORE

STIAMO GIOCANDO A...

1 Hard Corps: Uprising
KONAMI | AZIONE



Di necessità virtù: abbiamo approfittato dei problemi che hanno afflitto il PSN per approfondire alcune perle del passato o per recuperare diversi titoli "minori". Senza dimenticare novità come *Moon Diver* o *RF: Battlegrounds*.

2 Swarm N
HOTHEAD GAMES | ABILITÀ

3 PixelJunk Shooter
Q-GAMES | ABILITÀ

4 Red Faction Battlegrounds N
THQ | AZIONE

5 Tumble
SUPERMASSIVE GAMES | ABILITÀ

I VOSTRI PREFERITI

1 Flower
SONY | ABILITÀ



Questa originale e rilassante esperienza zen è da sempre uno dei vostri titoli preferiti, almeno tra quelli dello Store. Con quello che è successo al PSN, naturalmente, questo mese mancano del tutto le novità.

2 Lara Croft and the Guardian of Light
SQUARE ENIX | AZIONE/AVVENTURA

3 PixelJunk Shooter
Q-GAMES | ABILITÀ

4 Braid
HOTHEAD GAMES | ROMPICAPO

5 Sonic 4: Episode I
SEGA | PLATFORM



Sonic festeggia i 20 anni con l'uscita di remake e nuovi titoli. Tra quelli già disponibili c'è *Sonic 4*.

STORE



BATTLEFIELD 1943
» ELECTRONIC ARTS » € 12,99 » 1-24 GIOC » ITA » ETÀ: 16+ » PG 44

Divertente, vario e perfettamente bilanciato. Il problema sono i numeri: tre mappe, tre classi, una sola modalità.

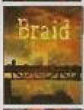
VOTO 89



BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » € 14,99 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un arcade vecchio stampo, che alterna fasi platform a sezioni da sparatutto. Non mancano segreti, boss finali e cooperativa.

VOTO 86



BRAID
» HOTHEAD GAMES » € 9,99 » 1 GIOC » ITA » ETÀ: 12+ » PG 50

Un titolo anomalo, al confine tra le piattaforme, l'enigma più cervellotico e l'arte visiva. Non lasciartelo sfuggire.

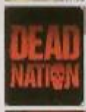
VOTO 91



COSTUME QUEST
» THQ » € 9,99 » 1 GIOC » ITA » ETÀ: 3+ » PG 62

Una simpatica avventura di stampo ruolistico, con combattimenti a turni, grande vena umoristica ed estetica cartoon.

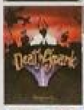
VOTO 83



DEAD NATION
» SONY » € 12,99 » 1-2 GIOC » ITA » ETÀ: 18+ » PG 62

Uno sparatutto con visuale dall'alto, profondo nelle meccaniche e zeppo di zombie da massacrare. Divertente soprattut-

VOTO 86



DEATHSPANK
» ELECTRONIC ARTS » € 12,99 » 1-2 GIOC » ING » ETÀ: 18+ » PG 58

Un GDR d'azione tutto da ridere, con uno stile grafico inimitabile e combattimenti esaltanti. Diverte in due, ma è solo in inglese.

VOTO 82



ECHOCHROME II
» SONY » € 12,99 » 1 GIOC » ITA » ETÀ: 3+ » PG 64

Un rompicapo diverso da ogni altro, che trasforma il tuo Move in una lanterna e che include più di 100 complessi labirinti.

VOTO 80



FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT
» CAPCOM » € 9,99 » 1-2 GIOC » ITA » ETÀ: 16+ » PG 55

Due classici beat'em up come *Final Fight* e *Magic Sword*, riproposti in un pack succulento, molto curato e con diverse chicche.

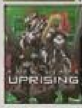
VOTO 89



FLOWER
» SONY » € 7,99 » 1 GIOC » ITA » ETÀ: 3+ » PG 39

Un viaggio poetico e rilassante, con un soffio di vento e i petali dei fiori come protagonisti. Imperdibile.

VOTO 88



HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » € 12,99 » 1-2 GIOC » ITA » ETÀ: 16+

Azione e piattaforme in otto frenetici capitoli che piaceranno soprattutto ai fan di Contra. È piuttosto difficile.

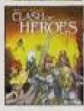
VOTO 83



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
» SQUARE ENIX » € 12,99 » 1-2 GIOC » ITA » ETÀ: 12+ » PG 60

Una straordinaria con visuale isometrica, costellata da splendidi enigmi, salti e scontri a fuoco. Dà il meglio di sé in cooperativa.

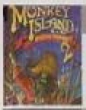
VOTO 92



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » € 14,99 » 1-2 GIOC » ITA » ETÀ: 12+

Un franchise storico porta sul PSN le sue celebri battaglie strategiche, introducendo succose novità rispetto alla versione DS.

VOTO 80



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » € 9,99 » 1-5 GIOC » ITA » ETÀ: 12+ » PG 60

Una classica avventura punta e clicca riproposta in doppia veste, originale e restaurata. Assolutamente da non perdere.

VOTO 90



MOON DIVER
Nuovo!

» SQUARE ENIX » € 12,99 » 1-4 GIOCATORI » ITA » ETÀ: 12+ » PG 68

Un platform vecchia scuola, in 2D e carico d'azione, ma con multiplayer e tocchi da GdR. È molto impegnativo.

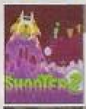
VOTO 81



PIXELJUNK MONSTERS
» SONY » € 4,99 » 1-2 GIOC » ITA » ETÀ: 3+ » PG 28

Non spicca dal punto di vista tecnico, ma lungo i 20 livelli si rivela un "tower defense" semplice e accattivante.

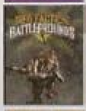
VOTO 85



PIXELJUNK SHOOTER 2
» Q-GAMES » € 7,99 » 1-2 GIOC » ITA » ETÀ: 3+

Uno sparatutto atipico, originale, con caratteristiche da rompicapo e un'estetica accattivante. È longevo e impegnativo.

VOTO 86

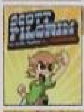


RED FACTION BATTLEGROUNDS
Nuovo!

» THQ » € 7,99 » 1-4 GIOC » ITA » ETÀ: 12+ » PG 68

Uno sparatutto a bordo di veicoli con visuale dall'alto, piuttosto divertente e con un multiplayer adrenalinico.

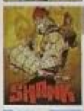
VOTO 82



SCOTT PILGRIM VS THE WORLD
» UBISOFT » € 9,99 » 1-4 GIOC » ITA » ETÀ: 12+ » PG 58

Un beat'em up brillante, che omaggia il passato e sforna idee fuori di testa. Può risultare ripetitivo e manca il multi online.

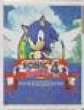
VOTO 87



SHANK
» ELECTRONIC ARTS » € 14,99 » 1-2 GIOC » ITA » ETÀ: 18+ » PG 58

Un picchiaduro bidimensionale ricco di azione e con una grafica accattivante. È divertente, ma dura davvero poco.

VOTO 84



SONIC 4 EPISODE 1
» SEGA » € 12,99 » 1 GIOC » ITA » ETÀ: 12+ » PG 62

Rapido, colorato e completamente in HD, ma senza la giocabilità "pulita" dei classici per MegaDrive.

VOTO 79



SUPER STARDUST HD
» SONY » € 7,99 » 1-4 GIOC » ITA » ETÀ: 3+ » PG 45

Attraversa cinque mondi psichedelici e zeppi di navicelle, potenziamenti e boss. Splendido se sei un patito dell'high score.

VOTO 90



SWARM
Nuovo!

» HOTHEAD » € 12,95 » 1 GIOC » ITA » ETÀ: 7+ » PG 67

Uno strategico alla *Lemmings* con elementi da platform, ricco di spunti e buone idee ma alla lunga ripetitivo.

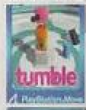
VOTO 84



TRINE
» NOBILIS » € 19,99 » 1-2 GIOC » ITA » ETÀ: 12+ » PG 46

Tre protagonisti, una sequela di livelli meravigliosi, meccaniche che spaziano tra il platform e il puzzle game. Consigliato

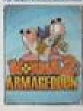
VOTO 89



TUMBLE
» SONY » € 9,99 » 1-2 GIOC » ITA » ETÀ: 3+ » PG 60

Un rompicapo immediato e divertente in cui abbattere cataste di blocchi. È uno dei migliori titoli in esclusiva per Move.

VOTO 91



WORMS 2: ARMAGEDDON
» TEAM 17 » € 9,99 » 1-4 GIOC » ITA » ETÀ: 7+ » PG 60

Esilaranti battaglie a turni, sia online che in locale, tra eserciti di vermi armati fino ai denti. Mancano innovazioni di rilievo.

VOTO 85

Il gioco scaricabile del mese...

Swarm





SEMPLICE E DIVERTENTE. Erede spirituale di *Lemmings* o *Pikmin*, Swarm ti permetterà di controllare un gruppo di cinquanta esserini azzurri per condurne almeno uno alla fine di ogni livello. Gli altri potranno essere sacrificati per moltiplicare il tuo punteggio!

ORE E ORE. La storia principale può durare dalle sei alle dieci ore, a seconda della tua abilità: non male per un gioco che costa 13 euro. Per ottenere tutte le medaglie e superare le sfide secondarie, inoltre, ti servirà tempo e soprattutto molta fatica.

3 motivi per giocare a...

Zone of the Enders







1. LA FIRMA DI KOJIMA. L'osannato creatore di *Metal Gear Solid* ha prodotto e supervisionato *ZOE*, curandone la trama e le splendide sequenze animate in stile manga.

2. LO SPAZIO E I ROBOTTONI. Ambientato su una colonia orbitante nel XXII secolo, *ZOE* mette in piazza decine di mech e droidi pronti a suonarsele di santa ragione.

3. SALTA, PICCHIA E VOLA. Nonostante manchi di varietà e sia molto breve, presenta un sistema di controllo impeccabile e meccaniche estremamente rifinite.

PS2



ACE COMBAT: THE BELKAN WARS
» NAMCO BANDAI » € 49,99 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 49

La serie *Ace Combat* torna in tutto il suo splendore con *The Belkan Wars*: tanta fantapolitica e l'azione più adrenalinica. VOTO **87**



BLACK
Prezzo budget

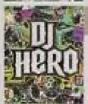
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+

Il primo, grandioso sparatutto di Criterion, carico di sparatorie adrenaliniche ed effetti particellari da urlo. VOTO **84**



CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE
» KONAMI » € 29,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 54

Nonostante i suoi difetti tecnici e strutturali, *Lament of Innocence* resta un titolo emozionante. VOTO **79**



DJ HERO
» ACTIVISION » € 99,90 (CON DECK) » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+

Se il rock non ti va a genio e il tuo sogno è far ballare una pista affollata, hai trovato il gioco per te. Identico alla versione PS3. VOTO **91**



DRAGON QUEST: L'ODISSEA DEL RE MALEDETTO
Prezzo budget

» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 3

Un GdR avvincente come pochi, longevo e curatissimo. Non fatichiamo a usare la parola capolavoro. VOTO **95**



GOD OF WAR II
» SONY » € 29,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 15

Kratos torna in una nuova, mitica avventura che perfeziona sotto ogni aspetto la precedente. Tra i migliori titoli per PS2. VOTO **97**



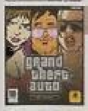
GRADIUS V
» KONAMI » € 19,99 » 1-2 GIOC. » ING » ETÀ: 3+ » PG 59

Gradius V è un tributo alla serie classica e a uno stile di gioco ormai perduto nei mitici anni 80. Da recuperare. VOTO **93**



GRAN TURISMO 4
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+

Oltre 700 auto perfettamente riprodotte per un vero e proprio capolavoro. Il gioco di guida, come *PES* è IL gioco di calcio. VOTO **94**



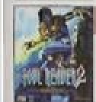
GRAND THEFT AUTO: TRILOGY
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+

Tre capolavori PS2 a un prezzo stracciato. Se non li hai mai giocati, questo pack diventa automaticamente un must. VOTO **99**



KINGDOM HEARTS II
» SQUARE ENIX » € 24,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 55

GdR d'azione che mixa magia Disney ed esperienza Square. La sua accessibilità lo rende adatto davvero a tutti. VOTO **93**



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2
Prezzo budget

» EIDOS » € 14,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 16+

Nell'oscuro regno di Nosgoth si intrecciano orrore, vendetta e odio in un'avventura degna di un romanzo. VOTO **89**



METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
Prezzo budget

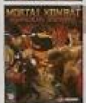
» KONAMI » € 14,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 9

Snake saluta PS2 con un'avventura imperdibile che riesce a migliorare il gioco originale aggiungendo numerosi extra. VOTO **96**



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION REMIX
» ROCKSTAR GAMES » € 19,99 » 1-8 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 54

Versione aggiornata di *MC3: Dub Edition*, con 24 veicoli nuovi, una nuova città (Tokyo), nuova musica e nuove modalità. VOTO **92**



MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
» MIDWAY GAMES » € 29,90 » 1-4 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 56

Situato tra *MKI* e *MKII*, *Shaolin Monks* è un mix tra avventura e picchiaduro che ti ammalierà con la sua storia mozzafiato. VOTO **83**



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5
» BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 29

Combattimenti ed esplorazione sono gli stessi del quarto episodio, ma con miglioramenti in ogni comparto. VOTO **86**



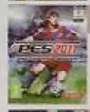
OKAMI
» CAPCOM » € 29,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 12

Un'avventura emozionante e innovativa a metà tra arte e videogioco. Un titolo semplicemente imperdibile. VOTO **95**



PERSONA 4
» ATLUS » € 39,90 » 1 GIOC. » ING » ETÀ: 16+ » PG 39

La combinazione di simulatore sociale e Gioco di Ruolo a turni è perfetta. La trama è intrigante, ma in inglese. VOTO **92**



PRO EVOLUTION SOCCER 2011
» KONAMI » € 35,99 » 1-8 GIOC. » ITA » ETÀ: 3+ » PG 61

Uno stile di gioco nuovo, la possibilità di creare mosse personalizzate e molto altro nell'edizione 2011 di PES. VOTO **85**



PROJECT ZERO 3
» TECMO » € 29,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 2

Armato di una macchina fotografica, dovrai affrontare terribili fantasmi. Lo stile è quello dei nuovi horror movie giapponesi. VOTO **88**



RESIDENT EVIL 4
Prezzo budget

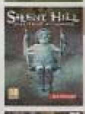
» CAPCOM » € 24,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 12

Un horror d'azione sorprendente e indimenticabile. Per tecnica e giocabilità, è il capitolo migliore di tutta la serie. VOTO **95**



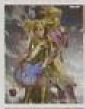
SHADOW OF THE COLOSSUS
» SONY » € 29,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 12+ » PG 10

Un'originalissima avventura nella quale il tuo eroe dovrà localizzare dei giganteschi colossi e trovarne il punto debole. VOTO **92**



SILENT HILL SHATTERED MEMORIES
» KONAMI » € 29,90 » 1 GIOC. » ITA » ETÀ: 18+ » PG 53

Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo *SH*, con meccaniche innovative. VOTO **83**



VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA
» SQUARE ENIX » € 21,99 » 1 GIOC. » ING » ETÀ: 16+ » PG 56

L'ultimo episodio di una delle serie più belle per PS2. Grafica eccellente e tutto lo spessore delle storie Square Enix. VOTO **90**



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2011
» THQ » € 29,90 » 1-6 GIOC. » ING » ETÀ: 16+ » PG 61

Tutto la spettacolarità del wrestling arriva sullo schermo di casa tua grazie a *WWE Smackdown! Vs RAW 2011*. VOTO **84**



YAKUZA 2
» SEGA » € 25,90 » 1 GIOC. » ING » ETÀ: 18+ » PG 33

Nei panni di Kiryu Kazuma, torna nel Giappone dominato dalla forza e dalla violenza o, in una parola, dalla Yakuza. VOTO **90**

IL GIUDIZIO UNIVERSALE

Se vuoi proporre la tua classifica dei "+" per PS2, scrivi una e-mail a playgeneration@edmaster.it avente come oggetto "giudizio universale". Le più originali verranno pubblicate.

IL SEGUITO + ATTESO (E MAI USCITO)

Alcune saghe fiorite su PS2 sembrano ormai dimenticate, nonostante il successo e le schiere di fan. Ma si sa, la speranza è l'ultima a morire...



1. **Kingdom Hearts 3** — SQUARE ENIX | PLATFORM | IN LAVORAZIONE
2. **Zone of the Enders 3** — KONAMI | AZIONE | DA ANNUNCIARE
3. **Black 2** — EA GAMES | SPARATUTTO | CANCELLATO
4. **Canis Canem Edit 2** — ROCKSTAR | AVVENTURA | NON PREVISTO
5. **Freedom Fighters 2** — EA GAMES | AZIONE | CANCELLATO

IL BOSS + EPOCALE

Mostri giganteschi, stregoni, leader perfidi e carismatici... Nah, niente batte un cecchino ultracentenario che muore di vecchiaia.



1. **The End** — METAL GEAR SOLID 3 | AVVENTURA | 2004
2. **Idra** — GOD OF WAR | AZIONE | 2005
3. **Krauser** — RESIDENT EVIL 4 | HORROR | 2005
4. **I Colossi** — SHADOW OF THE COLOSSUS | AVVENTURA | 2005
5. **Sephirot** — KINGDOM HEARTS | PLATFORM | 2002

I GIOCHI + RARI

Il collezionismo è una filosofia, una religione, un perenne assalto al portafogli. Ma che vuoi che siano 200 euro per una rarità introvabile e rigorosamente confezionata?



1. **Ibara** (JAP) — TAITO | SPARATUTTO | FINO A $ 400
2. **Metal Gear Solid 3** Subsistence LE (USA) — KONAMI | AVVENTURA | FINO A $ 350
3. **Marvel vs Capcom 2** (USA) — CAPCOM | PICCHIADURO | FINO A $ 200
4. **Mushihime-sama** (JAP) — TAITO | SPARATUTTO | FINO A $ 140
5. **ICO** (USA) — SONY | AVVENTURA | FINO A $ 110



■ *The Darkness II* riprende il filo delle avventure di Jackie Estacado, un gangster mafioso dotato dei misteriosi poteri della Tenebra.

PS3 | 2K GAMES | AZIONE | 7 OTTOBRE

The Darkness II

LA LUCE AFFRONTA LE **TENEBRE**

Durante una visita agli studi Digital Extremes in Canada, abbiamo avuto modo di provare il sequel dell'interessante action game dedicato a *The Darkness*, fumetto cult edito da Top Cow. La sfida principale affrontata dal team, dalla quale scaturivano i nostri maggiori dubbi, era quella di dare fin dalle prime battute il controllo sulla Tenebra, il che rende già in partenza il protagonista una macchina da guerra, senza con questo rendere Jackie Estacado onnipotente. Fin dai primi minuti abbiamo apprezzato un sistema di controllo evoluto rispetto al primo episodio, che permette di utilizzare elementi dello scenario come armi o strumenti di difesa, e un utilizzo più articolato delle braccia demoniache per eseguire "instant kill" di vario tipo o per attaccare. Se aggiungiamo anche l'utilizzo di due pistole è chiaro che dei semplici mafiosi non possono nulla contro Jackie. Ed è qui che entrano in gioco i veri cattivi, rappresentati dalla Confraternita. Si tratta di una antica società segreta, coinvolta numerose attività criminali, e che basa la sua intera esistenza sulla Tenebra legata alla famiglia Estacado. Per fortuna, Jackie ha dalla sua Johnny Powell, uno studente della Tenebra, che nel corso delle sue ricerche viene a conoscenza dell'attività della Confraternita. Il modo migliore per combattere la Tenebra, ovviamente, sta nell'utilizzo della luce. Perfino gli ottusi mafiosi con cui Jackie ha solitamente a che fare se ne rendono conto e per questo sfruttano ad esempio la presenza di lampade e luci al neon assortite per difendersi. Ben diversa è la questione quando entra in gioco la Confraternita, composta da soldati coraggiosi, consapevoli nell'utilizzo della luce come mezzo d'offesa e attrezzati anche con specifiche difese mistiche, che richiederanno notevole impegno da parte del protagonista. Il bilancio della nostra prova è decisamente positivo, dal momento che le meccaniche ci sono parse ricche e promettenti e il livello di sfida più che adeguato, contrariamente a quanto temevamo. Attendiamo con ansia la versione recensibile. ○

» PRIMA IMPRESSIONE: **ECCELLENTE**

Una storia interessante, un protagonista carismatico e, grazie al cielo, un ottimo livello di sfida e meccaniche interessanti. Non vediamo l'ora...



■ I nemici da affrontare comprenderanno, oltre ai soliti criminali (e a qualche malcapitato passante), i temibili membri della Confraternita.



■ Divorare i cuori delle vittime permette alla Tenebra di rigenerarsi e guadagnare ulteriore potenza. Disgustoso, ma efficace.



■ Il gangster newyorchese Jackie Estacado torna su PS3 con il sequel della sua prima avventura videoludica.



La luce, ovviamente, è il peggior nemico di Jackie. E i nemici sembrano averlo capito fin troppo bene...



I personaggi "curiosi" non mancheranno, da Johnny Powell, lo studioso della Tenebra amico di Jackie, ai vari pezzi grossi della Confraternita.





SOMIGLIA A...

Trattandosi di un sequel diretto, *The Darkness II* ha ovviamente numerosissimi elementi in comune con il suo predecessore, con la promessa (a quanto abbiamo visto mantenuta) di superarlo in tutti gli aspetti con maggiore varietà e sfida. *F.E.A.R. 2*, dal canto suo, condivide con il titolo Digital Extremes i temi horror e la possibilità di usare poteri soprannaturali.



THE DARKNESS

Il primo titolo dedicato a Jackie Estacado, uno sparatutto "con qualcosa in più" ricchissimo di spunti interessanti e con una storia davvero molto curata.



F.E.A.R. 2

Un altro ottimo sparatutto a tema soprannaturale, ma con elementi horror molto, molto più marcati e un sapore decisamente meno da fumetto.

La sfida principale, dalla quale scaturivano i nostri maggiori dubbi, era quella di dare fin dall'inizio il controllo sulla Tenebra.

VECCHIE **CONOSCENZE**

Naturalmente, in The Darkness 2 non potevano mancare le due principali "armi" di Jackie (oltre alle pistole, sia chiaro). I pestiferi darkling torneranno ad assisterti sia in combattimento che fuori, mentre la Tenebra stessa può essere utilizzata in nuovi, letali modi...



DARKLING

Le piccole,ripugnanti (e un po' tonte) creature possono assisterti in molti modi e in qualsiasi circostanza.



TENEBRA

Nuovi attacchi, nuovi usi e perfino alcune nuove, letali "fatality" saranno a tua disposizione in questo sequel.



■ *White Knight Chronicles II* sarà un GdR in tempo reale, nel quale controllerai un gruppo di eroi capaci di trasformarsi in enormi cavalieri.

PS3 | SONY | GDR | IMMINENTE

White Knight Chronicles II

L'AVVENTURA PIÙ **GRANDE** DEL CAVALIERE BIANCO

Poco più di un anno fa ha debuttato su PlayStation 3 *Whte Knight Chronicles*, un gioco di ruolo sviluppato da Level 5 che finì con il deludere un po' le aspettative dei giocatori. Non per mancanza di buone idee, specialmente per quanto riguardava l'elemento online (missioni in cooperativa, possibilità di creare un villaggio per ricevere gli amici...), ma per un ritmo dei combattimenti davvero troppo lento e noioso. Per fortuna Sony non ha gettato la spugna e si prepara a lanciare un seguito pieno di miglioramenti. *White Knight Chronicles II* prende le mosse a un anno di distanza dalla fine del primo capitolo, quando Leonard si trova a far fronte a una nuova minaccia, costituita questa volta dal nascente impero creato da Grazel. Da quello che abbiamo potuto vedere, il gioco dovrebbe permettere, come il suo predecessore, di esplorare liberamente la mappa. I combattimenti saranno ancora in tempo reale: potrai alternarti al controllo dei personaggi, assegnando attacchi e combo ai diversi tasti (ma con un sistema meno intricato che nel primo *WKC*), compresa la possibilità di trasformarti in un cavaliere gigantesco. In questo capitolo, tra l'altro, è presente un quinto cavaliere, alter ego della Principessa Luna. Come in *WKC*, creerai un personaggio da zero, integrandolo nel gruppo dei protagonisti, ma che questa volta avrà un peso maggiore sulla storia e nuove opzioni, come la possibilità di personalizzare il suo cavaliere. Sul fronte online le opzioni sono le stesse, ma adattate a partite per sei giocatori. Infine, *WKC II* includerà anche il primo episodio: un buon incentivo per chi a suo tempo se lo fosse lasciato sfuggire... ○



» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA

Level 5 impara dai suoi errori, preparandosi a offrire un sequel che promette di risolvere molti dei problemi del primo capitolo. Funzionerà? Lo scopriremo il mese prossimo.



■ *WKC II* includerà il primo episodio. In questo modo puoi cominciare dal primo o passare direttamente al secondo (al contrario di quanto accade nella versione giapponese, che obbliga a giocarli in sequenza.



■ *WKCII* apporta migliorie grafiche, combattimenti più facili da gestire e una modalità online cooperativa per sei giocatori. Modifiche incluse anche nella versione del primo *WKC* inclusa sullo stesso Blu-ray.

White Knight Chronicles II promette di mantenere tutti i pregi dell'originale e correggerne alcuni difetti. Inoltre, includerà il primo *WKC* sullo stesso Blu-ray.



SOMIGLIA A...



TRINITY: SOULS OF ZILL'OLL

In questo GdR d'azione di Koei guiderai tre eroi, alternandoti al loro controllo. Combattimenti molto dinamici, ma nessuna opzione online.



DRAGON AGE II

Nei due *DA* puoi alternarti al controllo di quattro eroi, assegnando le abilità ai vari tasti. Anche in questo caso, la trama gioca un ruolo fondamentale.

PS3 | 505 GAMES | PICCHIADURO | IMMINENTE

Supremacy MMA

MAZZATE E SANGUE SU PS3

Dopo i due *UFC* di THQ e *MMA* di EA Sports, le arti marziali miste si fanno (ancora) più violente e più spietate in *Supremacy MMA*. Sviluppato da Kung Fu Factory, che vanta la presenza di membri del team di sviluppo di *UFC Undisputed 2009*, il picchiaduro targato 505 Games si distingue dai suoi rivali per la mancanza di licenze ufficiali o inquadrature da show televisivo, puntando tutto sulla violenza estrema dei match. La carriera del tuo lottatore partirà dai combattimenti clandestini su ring improvvisati, fino a raggiungere, non senza fatica, il vertice mondiale di questa disciplina. *Supremacy MMA* manda al tappeto le (poche) regole dei combattimenti *UFC* in favore di una maggiore spettacolarità e di un più elevato livello di violenza, affidandosi a un sistema di controllo intuitivo e diretto e a una rappresentazione di lividi, ferite e sangue estremamente esplicita. Non si tratterà di un picchiaduro per stomaci deboli, quindi. Inoltre, i lottatori Felice "Lil Bulldog" Herrig e Michele "Diablita" Gutiérrez hanno deciso di prestare nome e volto a due personaggi presenti all'interno del gioco. Resta da vedere se e come *Supremacy* si guadagnerà il suo posto tra i titoli del genere... ○

» SOMIGLIA A... **EA SPORTS MMA**
» PRIMA IMPRESSIONE: **MOLTO BUONA**



■ *Supremacy MMA* offre combattimenti all'insegna della violenza estrema e un sistema di controllo intuitivo e diretto.



■ Il tuo lottatore dovrà farsi largo nel mondo delle arti marziali miste a partire dai combattimenti clandestini fino a quelli per il titolo.



■ Non mancheranno le lottatrici, che dimostreranno di essere "toste" quanto i maschietti.



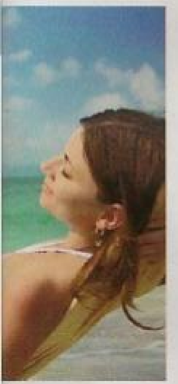

Organizza la tua vacanza ideale
1
cerca
tra le offerte presenti
2
scegli
quella che ti piace
Turisti per CASO.it
Speciale Aprile e Maggio
arte gusto benessere mare
Scegli il tuo viaggio
Dove vuoi andare?
CERCA
Aree geografiche
Lasciati guidare
sei un operatore turistico?
Metti in vetrina le tue offerte con il nuovo ed esclusivo servizio di Turistipercaso.it.
Il TrovaViaggi ti garantisce:
Aumento del numero dei tuoi clienti
Maggiore visibilità alle tue offerte
Facilità e velocità di inserimento
scopri come
Speciale Aprile e Maggio
vai su
www.turistipercaso.it/trovaviaggi

n 4 semplici mosse!

Turisti per CASO.it

TrovaViaggi

Scopri i servizi del TrovaViaggi di Turistipercaso.it, il punto di incontro tra chi cerca una vacanza e chi la offre.
Potrai trovare facilmente la proposta turistica desiderata e contattare direttamente e senza impegno, l'operatore che la propone. E se non trovi quello che cerchi, puoi segnalare tutte le tue esigenze agli operatori che creeranno per te un vero e proprio "Viaggio su Misura".



3

contatta
direttamente
l'operatore







4

PARTI!

Play generation

Reg. Trib. CS n° 624
Anno VI - N° 7 (68) - Luglio 2011 - Periodicità mensile
Codice ISSN: 1827-6105
playgeneration@edmaster.it

Direttore Editoriale: Massimo Mattone
Direttore Responsabile: Massimo Sesti
Responsabile Editoriale: Alessandro Apreda
Editor: Alessandro De Vita
Coordinamento Redazionale: Marianna Cecere
Consulenza Redazionale: Ivan Fulco
Redazione: Stefano F. Brocchieri, Massimiliano Braile, Antonio Pizzo
Collaboratori: Diego Cortese, Leonardo Fedi, Massimiliano Marino, Andrea Maderna, Marco Ravetto.

Realizzazione grafica: Cromatika S.r.l.
Art Director: Fabio Marra
Responsabile grafico di progetto: Nunzio Saladini
Responsabile Area Tecnica: Giancarlo Sicilia
Impaginazione elettronica: Elio Monaco

Concessionaria per la pubblicità:
MASTER ADVERTISING S.r.l.
Milano: Via F. Filzi, 27 - 20124 Milano - Tel. 02 83121211
advertising@edmaster.it
Roma: Viale Bruno Buozzi, 5 - 00197 Roma
Tel. 06 95216734
advertisingRM@edmaster.it

Editore: Edizioni Master S.p.A.
Sede di Milano: Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano.
Tel. 199.50.50.51* - Fax 199.50.00.05*
Sede di Rende: C.da Lecco, Zona Industriale
87036 Rende (CS)
Presidente e Amministratore Delegato: Massimo Sesti

Abbonamento 1 anno: 11 numeri (rivista + allegati) € 27,10 invece di € 32,89
Abbonamento 2 anni: 22 numeri (rivista + allegati) € 59,90 invece di € 65,78.
Offerta valida per il territorio nazionale fino al: 31/08/2011
Arretrati: Costo arretrati (a copia): il doppio del prezzo di copertina + € 5,32 per contributo spese di spedizione (corriere espresso). Prima di inviare i pagamenti, verificare la disponibilità delle copie arretrate al numero 199.50.50.51*. La richiesta contenente i Vs. dati anagrafici e il nome della rivista dovrà essere inviata via fax al num. 199.50.00.05*, oppure via posta a EDIZIONI MASTER S.p.A. Via F. Filzi, 27 20124 - Milano, dopo avere effettuato il pagamento, secondo le modalità di seguito elencate:
• Bonifico bancario intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. c/o Banca BCC MedioCrati S.C.aR.L. **IBAN:** IT85Q0706280881000000012000 (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
• Versamento su cc/post. n. 16821878 intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
• Assegno bancario non trasferibile intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (allegato in busta chiusa)
• carta di credito, circuito Visa, Cartasì, o Eurocard/Mastercard (inviando la Vs. autorizzazione, il numero di carta di credito, la data di scadenza, l'intestatario della carta e il codice CVV2, cioè le ultime 3 cifre del codice numerico riportato sul retro della carta).

SERVIZIO CLIENTI
199.50.50.51* dal lunedì al venerdì 9.00 – 13.00 / 14.00 - 18.00
199.50.00.05* sempre in funzione
@ servizioclienti@edmaster.it

*Costo massimo della telefonata 0,118 € + iva a minuto di conversazione, da rete fissa, indipendentemente dalla distanza. Da rete mobile costo dipendente dall'operatore utilizzato.

Stampa rivista + allegato: Arti Grafiche Boccia S.p.A. Via Tiberio Claudio Felice N° 7 - Salerno (SA)
Distributore: Parrini S.p.A. - Via di Santa Cornelia, 9 00060 Formello (Rm)

CSQ eco — Rispettare l'uomo e l'ambiente in cui esso vive e lavora è una parte di tutto ciò che facciamo e di ogni decisione che prendiamo per assicurare che le nostre operazioni siano basate sul continuo miglioramento delle performance ambientali e sulla prevenzione dell'inquinamento. Certificato UNI EN ISO 14001 - N. 9191. EMAS

Finito di stampare: Giugno 2011

EDIZIONI MASTER — axel springer — Certificato n. 6979 del 21/12/2010

E NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL 20 LUGLIO



» ESCLUSIVA
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

PlayGen prova in esclusica la nuova avventura di Ezio, che lo porterà a Costantinopoli sulle tracce del suo predecessore Altair. Nuovi scenari, nuovi personaggi e nuove modalità multiplayer ti aspettano nel prossimo capolavoro Ubisoft.

» REPORTAGE
TUTTO SULL'E3 2011

Le conferenze e le novità più interessanti dalla sempre mastodontica kermesse losangelina, da *Darksiders 2* a *Hitman Absolution*, fino alle nuove collection HD di Konami e a *Final Fantasy XIII-2*.



» REPORTAGE
NOVITÀ PORTATILI

Tutti gli ultimi dettagli sulla prossima console portatile Sony, dalla data di uscita al prezzo... e soprattutto sui titoli di lancio: *Uncharted: The Golden Abyss, Super StarDust Delta, WipEout 2048...*



» GUIDE E TRUCCHI
L.A. NOIRE

Il tuo fiuto non fiuta nulla? Gli indizi non portano da nessuna parte? Brancoli nel buio? Tranquillo: la guida allegata al prossimo numero di PlayGen ti aiuterà a metterti sulla pista giusta per risolvere anche i casi più difficili.

